

¡GRATIS! PÓSTER DOBLE
God of War • Zelda: Breath of the Wild
HOBBY CONSOLAS
Nº 313
TODO SOBRE
SNES MINI
REPORTAJE
PUBLICIDAD
¡Tú antes molabas!
A EXAMEN
FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE
ARIZONA SUNSHINE
SPLATOON 2
HEY! PIKMIN
MiiTOPIA
NEX MACHINA
CARS 3
REPORTAJE
La nueva factoría de los sueños se llama Disney
SPIDER-MAN
+ Star Wars Battlefront II • Kingdom Hearts III
Powers United VR • Marvel vs Capcom Infinite...
RETROHOBBY
Master System
¿El primer batacazo de Sega?
BARCELONA GAMES WORLD
¡Todo lo que te espera en la nueva edición!
PRIMER CONTACTO
UNCHARTED
EL LEGADO PERDIDO
DESTINY 2
MARIO + RABBIDS:
KINGDOM BATTLE
HELLBLADE
SENUA'S SACRIFICE

¿Quieres hacer videojuegos?

- Grado en Ingeniería informática

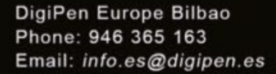
¡Nuestros alumnos desarrollan cinco videojuegos completos desde cero!

- Grado en Bellas Artes en Arte Digital y Animación

¡Nuestros artistas realizan proyectos de videojuegos y cine en 2D y 3D!

53
IGF
AWARDS WON BY
DIGIPEN STUDENT GAMES
MORE THAN ANY OTHER SCHOOL IN THE WORLD




DigiPen Europe Bilbao
Phone: 946 365 163
Email: *info.es@digipen.es*





EDITORIAL



Una Disney inimaginable hace veinte años...

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Para los que hemos crecido con los clásicos animados de Disney (desde "Dumbo" a "El Rey León") y hemos disfrutado de sus juegos cuando éramos niños (*DuckTales, Castle of Illusion*...), es toda una revelación descubrir que la factoría de Mickey Mouse ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos para seguir conquistando tanto a niños como a adultos. Sólo ha hecho falta ver su reciente evento D23 para darse cuenta de que, ahora, los pilares de su imperio son Star Wars y Marvel. Y, gracias a su nueva política con los videojuegos, vamos a ver cómo sus licencias más queridas son explotadas por algunos de los estudios más importantes del planeta. Sólo tenéis que echar un vistazo al reportaje que hemos preparado para conocer la última hora de algunos títulos tan esperados como *Spider-Man, Kingdom Hearts III* o los distintos juegos que veremos basados en Star Wars.



También nos hemos hecho eco de otros muchos temas, desde la feria Barcelona Games World (que crecerá este año en todos los sentidos) al análisis de los últimos lanzamientos, desde *Splatoon 2* a *Hey! Pikmin* o *Final Fantasy XII*, por citar sólo algunos. Y tampoco dejamos de mirar al pasado, con reportajes centrados en los treinta años de Master System en España o un repaso a la publicidad más inteligente y transgresora que ha pasado por nuestras páginas. ¿Y hemos hablado de los dos pósters de regalo, dedicados a *God of War* o el siempre atractivo *Breath of the Wild*? Son sólo el aperitivo del gran número que hemos preparado.

No quería despedirme sin hablar de otra de las muchas cosas que hemos hecho en los últimos treinta días. También hemos lanzado el primer número de Retro Hobby, un especial recopilatorio con cerca de treinta artículos y reportajes de temática retro publicados en las páginas de la revista. Todos ellos, revisados, actualizados y, en algunos casos, ampliados con nuevos datos, para que tengáis lectura de la buena en estos meses de verano. Un especial en el que, como siempre, hemos puesto todo nuestro empeño, pasión y corazón. Esperamos que os guste... ¡y que paséis un feliz verano!

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

La Gamescom decayó mucho en 2015 y 2016, pero, este año, puede tener su aquél. Sólo con saber que Yu Suzuki va a estar en Colonia para enseñar *Shenmue III*, ya se me hace la boca de agua. Sólo espero que Ys Net no la pifie y el juego sea la piedra preciosa de Phantom River que llevamos esperando desde el ya lejano 2001.

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Tras PONG y VCS 2600, Atari casi desaparece en 1983. Desde entonces, la compañía se mantuvo renqueante con 7800, Atari ST, Lynx o Jaguar... hasta quedar reducida a editora de software. Por eso, es una gran noticia que, tantos años después, anuncie una nueva máquina de juegos: Ataribox.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Dragon Ball FighterZ sigue creciendo a base de "gotearnos" personajes. Los últimos confirmados son Trunks, Krilin y Piccolo. Aunque cada vez pinta mejor, me escama el conservadurismo de Arc System Works para elaborar el plantel. ¿Llegaremos a ver a Bacterian alguna vez en un juego de Goku?

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

La sequía es un clásico estival, pero, este agosto, habrá lluvias torrenciales. La gota fría llegará con hits como *Uncharted: El Legado Perdido, Agents of Mayhem* o *Yakuza Kiwami*, y habrá inundaciones indies como *Sundered* o *Life is Strange: Before the Storm*. Pero me quedo con *Hellblade*, un chubasco entre triple A e indie.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

El verano es una época ideal para ponerse al día con títulos que no jugaste en su día. También es el momento idóneo para viajar e irse de vacaciones, ¿y qué mejor que llevarse una portátil, o más de una? He desempolvado mi vieja PSP para pasarme algún juego que tenía pendiente, y tampoco puede faltar 3DS... ni Switch.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 313



DISNEY, LA NUEVA FACTORÍA DE LOS SUEÑOS

Spider-Man, Kingdom Hearts III, Star Wars... Las licencias de Disney auguran un futuro repleto de calidad y diversión

48 REPORTAJE

PUBLICIDAD, ¡TÚ ANTES MOLABAS! (1ª PARTE)

Recuperamos los anuncios más memorables de cuantos se publicaron en nuestras paginas. ¡Creatividad al poder!

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



82 REPORTAJE

EL FUTURO DE LAS NUEVAS IP

Analizamos el ¿preocupante? camino que están siguiendo las creaciones originales



90 REPORTAJE

SEGA MASTER SYSTEM

Con sus treinta años en España recién cumplidos, repasamos la historia de la mítica 8 bits de Sega



58 ANÁLISIS

SPLATOON 2

¿Preparado para una nueva y divertida "tomatinta"?



106 AVANCE

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

Chloe Frazer y Nadine Ross protagonizan el primer *Uncharted* sin Nathan Drake... ¡y ya lo hemos jugado!

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>



SNES Mini cabrá en la palma de la mano e incluirá de serie dos mandos como los que usábamos en los años 90.





ANUNCIO / SUPER NINTENDO

El Cerebrito de la Bestia

El 29 de septiembre, SNES Mini nos retrotraerá a los 90 con veintiún juegazos, incluido el inédito *Star Fox 2*

Nintendo no para. Tras la fiebre desatada con Switch y NES Mini, llega el turno de la rumoreada Super Nintendo Mini, que se pondrá a la venta el 29 de septiembre, a 80 euros. La Gran N ha prometido que habrá más stock que con su anterior miniatura, pero lo cierto es que las reservas volaron de las tiendas nada más abrirse.

Como su predecesora de 8 bits, NES Mini será un hardware cerrado que incluirá de serie veintiún juegos, así como cables HDMI y de alimentación USB (éste último, sin adaptador de corriente) y dos pads —para sacar partido a los títulos con multijugador sin tener que comprar otro aparte—. El mando será una réplica idéntica al de la mítica consola de los 90, aunque con el conector de NES Mini y Wii, con el puerto oculto tras el frontal de la consola. El cable del pad será lo suficientemente largo para jugar lejos del televisor (metro y medio).

Super Nintendo es una de las consolas con mayor y mejor catálogo de la historia, así que Nintendo ha tenido que hacer una gran criba, atendiendo no sólo a la calidad de los juegos, sino también a detalles como las licencias pertenecientes a otros o los royalties. Así, hay catorce juegos que publicó ella misma, tres de Capcom, dos de Square y dos de Konami. Se han quedado fuera algunas joyas, como *Chrono Trigger*, *Turtles in Time* o *Dragon Ball Z: Super Butouden*, pero lo cierto es que los veintiún juegos incluidos son historia viva. Por encima de todos, destaca *Star Fox 2*, un juego que se canceló en su día y nunca se llegó a publicar. Mención especial merecen también *Earthbound*, *Super Mario RPG* y *Final Fantasy VI*, que nunca llegaron a las SNES europeas. Por si eso fuera poco, podremos rememorar clásicos como *Zelda: A Link to the Past*, *Super Mario World*, *Donkey Kong Country*, *Super Metroid*, *F-Zero*, *Super Mario Kart*, *Super Punch-Out!!*, *Street Fighter II*, *Mega Man X*, *Super Ghouls'n Ghosts*, *Contra III*, *Super Castlevania IV*, *Secret of Mana*...

SNES MINI INCLUIRÁ DE SERIE DOS MANDOS Y, SOBRE TODO, VEINTIÚN JUEGAZOS QUE HICIERON HISTORIA




AEGIS DEFENDERS (PS4 Y PC)


BATTLE CHASERS: NIGHTWAR (PS4, ONE, SWITCH Y PC)


BLACK: THE FALL (PS4, ONE Y PC)


DISTANT (PC Y CONSOLAS)


JOGGERNAUTS (PC Y CONSOLAS)


KNIGHTS AND BIKES (PS4 Y PC)


MINIT (PC)



NIDHOGG 2 (PS4 Y PC)


SEMBLANCE (PC)

2

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

La espiral de juegos indies no conoce límites

Tienen menos renombre que *The Last Night, Cuphead, Ashen* o *Matterfall,* pero estos títulos darán que hablar en el futuro próximo

El mes pasado, con la vorágine del E3, muchos de los juegos indies mostrados en la feria se nos quedaron en el tintero, así que los rescatamos en esta noticia. *Aegis Defenders* será un juego de exploración con cooperativo y elementos de tower defense, en tanto que *Battle Chasers: Nightwar* será un RPG "mazmorrero". *Black: The Fall,* que ya está disponible, es una mezcla de plataformas y puzles con una ambientación oscura y opresiva, mientras que *Dandara* será un plataformas de estética pixelada que jugará con la gravedad. También se enmarcarán en el género de las plataformas *Distant,* con su colorido "puro", y *Joggernauts,* aunque este último tendrá el planteamiento de un runner. Por su parte, *Knights and Bikes* será una aventura protagonizada por dos niñas, que vivirán todo tipo de situaciones. En cambio, *Laser League* propondrá un multijugador competitivo, en el que habrá que cuidarse de tocar según qué luces.

Minit será un juego minimalista, con gráficos en blanco y negro... y muerte del prota cada 60 segundos, al llevar una espada maldita. *Nidhogg 2,* por su parte, nos instará a derrotar a un oponente y huir, mientras que *Semblance* será una mezcla de plataformas y puzles con deformaciones del entorno. *Shakedown Hawaii* ofrecerá un festival de tiros pixelado, en tanto que *Star Child* será una aventura de ciencia ficción compatible con PS VR. *Sundered* apostará por acción y plataformas procedurales, en contraste con *The Artful Escape,* donde un músico viajará por coloridos mundos. *Tunic* será casi un *Zelda* isométrico, *Where the Water Tastes Like Wine* tirará de viñetas narrativas y *Yoku's Island Express* será un pinball aventurero. Aún se puede innovar.


STAR CHILD (PS4)


THE ARTFUL ESCAPE (ONE Y PC)


YOKU'S ISLAND EXPRESS (PS4, ONE Y PC)













3


El Anjanath y el Rathalos se llevarán a matar, algo que podremos aprovechar. Se acabó lo de que los jefes se ignoren mutuamente.


El Gran Jagras podrá devorar presas enteras de un solo bocado y, luego, regurgitarlas para alimentar a sus vástagos.

NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC

Carne de monstruo para la sobremesa



Capcom ha dado detalles de *Monster Hunter World*, plato fuerte del opíparo banquete con el que se inaugurará 2018

Aún no ha acabado este increíble 2017 y ya sabemos que, a principios de 2018, tendremos *Dragon Ball FighterZ, God of War, Yakuza 6, Monster Hunter World*... Precisamente, tras su anuncio en el E3, el juego de Capcom se ha dejado ver en una nueva demo de veinte minutos, además de confirmarse que estará jugable en la Gamescom.

Tras varias entregas en exclusiva para 3DS, la saga volverá a plataformas de sobremesa, lo que supondrá su estreno en PS4, Xbox One y PC. Gracias a la potencia de estas máquinas, los ecosistemas se sentirán más vivos, y eso repercutirá positivamente en la jugabilidad. Así, los monstruos se guiarán por una cadena alimenticia y se pelearán entre ellos, algo a lo que podremos sacar partido. Además, podrán olernos y oírnos, de modo que podremos atraer su atención lanzándoles cosas... u ocultarnos tanto en la maleza como cubriéndonos con mantos de hojarasca. Podremos provocar, incluso, que derrumben una pared y abran una nueva zona. Para facilitar un poco la selección de equipo, veremos el daño numérico que les hacemos a los monstruos, aunque seguiremos sin saber cuánto les queda, realmente, parar claudicar. Además, será posible cambiar de arma en plena misión, con sólo ir al campamento. ¿No percibís ya el olor a chuletón? ■

4

■ Geese Howard, de *Fatal Fury*, se apuntará al Torneo del Puño de Hierro en invierno.

■ Derribar bolos con forma de copa cabezuda de Heihachi Mishima es una de las pruebas que ofrecerá el primer DLC de *Tekken 7*.

Tráiler 1

Tráiler 2

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Tekken 7 se amplía con una bolera y un contendiente lleno de furia

Los primeros DLC anunciados para el juego de lucha son Ultimate Tekken Bowl, el famoso modo de bolos, y Geese Howard, un invitado de Fatal Fury

El género de la lucha se presta como pocos a las ampliaciones progresivas de contenido. Ya en el pasado sucedía, pero, con el fenómeno de los DLC, se ha hecho todavía más patente. *Tekken 7* se puso a la venta hace casi dos meses y tenía anunciado un pase de temporada, pero aún no había habido grandes detalles sobre lo que iría añadiendo. Sin embargo, Bandai Namco ya ha dado las primeras pinceladas.

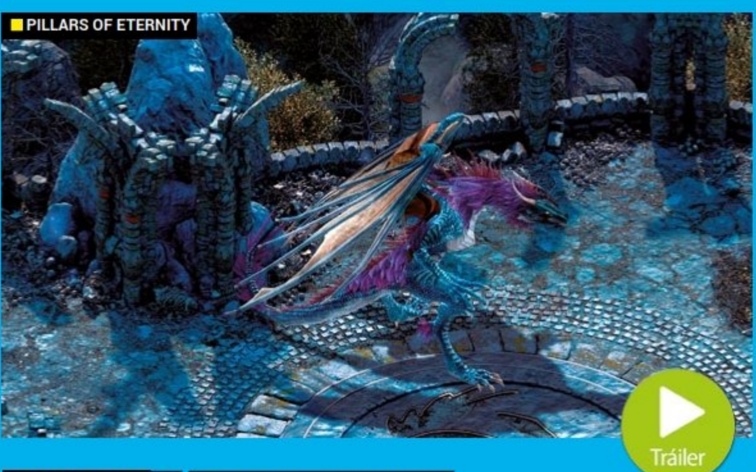
Para empezar, en agosto, llegará Ultimate Tekken Bowl. Se trata de la típica bolera en la que derribar bolos, un modo que ya debutó en *Tekken Tag Tournament*, en PS2, aunque, por aquel entonces, venía de serie... Estará integrado en dos capítulos del modo Historia y, además, en los combates online. Además, vendrá acompañado de un nuevo paquete de trajes para personalizar a los luchadores.

El otro gran anuncio, realizado por Katsuhiro Harada en el marco de EVO, la famosa competición de juegos de lucha, es que el primer personaje adicional de *Tekken 7* será Geese Howard, un invitado de la saga *Fatal Fury*, que se sumará a Akuma, de *Street Fighter*. Llegará en invierno, aunque, por el momento, no se sabe lo que costará por separado (ni tampoco los bolos). Veremos si, en el futuro, llegan también los modos Tekken Ball y, sobre todo, Tekken Force. ■


WEB Bigboy

“Debería darles vergüenza cobrar por este modo, cuando, en Tekken Tag Tournament y Tekken 5: Dark Resurrection, era gratuito y, de hecho, venía ya de serie en el juego.”





ANUNCIOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH

De PC a consolas y juego porque me toca

Thimbleweed Park, Pillars of Eternity, Undertale... Varios juegos pensados para ordenadores se mudarán al salón

Como ya sucediera con *Diablo III* hace unos años, cada vez son más los desarrollos de PC que acaban dando dar el salto a consola, fruto de lo unificado que está el mercado actual. Baste con ver la estrategia de unificación de Microsoft con Xbox One y Windows 10. Por eso, no es de extrañar que, próximamente, vayamos a ver hasta tres nuevos juegos que se concibieron para ordenadores y se van a poder disfrutar en otras plataformas. El primero de ellos es *Thimbleweed Park*, que, si bien también salió para Xbox One, se enmarca en un género históricamente "pecero" como el de las aventuras gráficas de tipo point and click. Así, el último juego de Ron Gilbert llegará también a PS4 el 22 de agosto... y a Switch, en una fecha por determinar.

Pillars of Eternity, el aclamado RPG de Obsidian Entertainment, cuyo estreno original data de 2015, se adaptará también a PS4 y Xbox One, el 29 de agosto. Será una forma de generar más interés en la secuela, que ya está en desarrollo... por ahora sólo para PC.

Finalmente, en algún momento del verano, llegará a PS4 y Vita *Undertale*, uno de los juegos indies más aplaudidos de los últimos años, y lo hará con una edición física encantadora.

Eso sí, parece lejano el día en que veamos el trasvase a consolas de sagas como *World of Warcraft*, *League of Legends*, *Total War*, *StarCraft* y otras muchas leyendas vivas del PC. ■

Las cifras del mes



2.000 páginas tendrá el guión de **Detroit: Become Human,** la nueva aventura de corte cinematográfico de David Cage

5,44 billones de yenes es el valor que ha alcanzado **Nintendo** en la Bolsa, es decir, más de 41.000 millones de euros.



1.000.000 es la barrera que ha superado **Switch** en Japón, donde cada semana es la consola más vendida



4 millones de unidades se han vendido ya de **Playerunknown's Battlegrounds...** sin siquiera haber terminado su fase de Early Access

51 juegos de PS4 se han sumado al **catálogo de PlayStation Now,** la plataforma de streaming de Sony, que sigue sin llegar a España



1.200 millones de dólares lleva recaudados **Pokémon Go,** que ha superado los 750 millones de descargas

67 millones de usuarios activos tiene **Steam** al mes, de los cuales 33 millones se conectan a diario



1.500 millones de partidos se han disputado de **Rocket League,** con 6.900 millones de goles motorizados



6

Tráiler

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Héroes para combatir el caos con más caos

El 18 de agosto, *Agents of Mayhem* abrirá las puertas de su cuartel general y liberará un arsenal de antidestrucción masiva

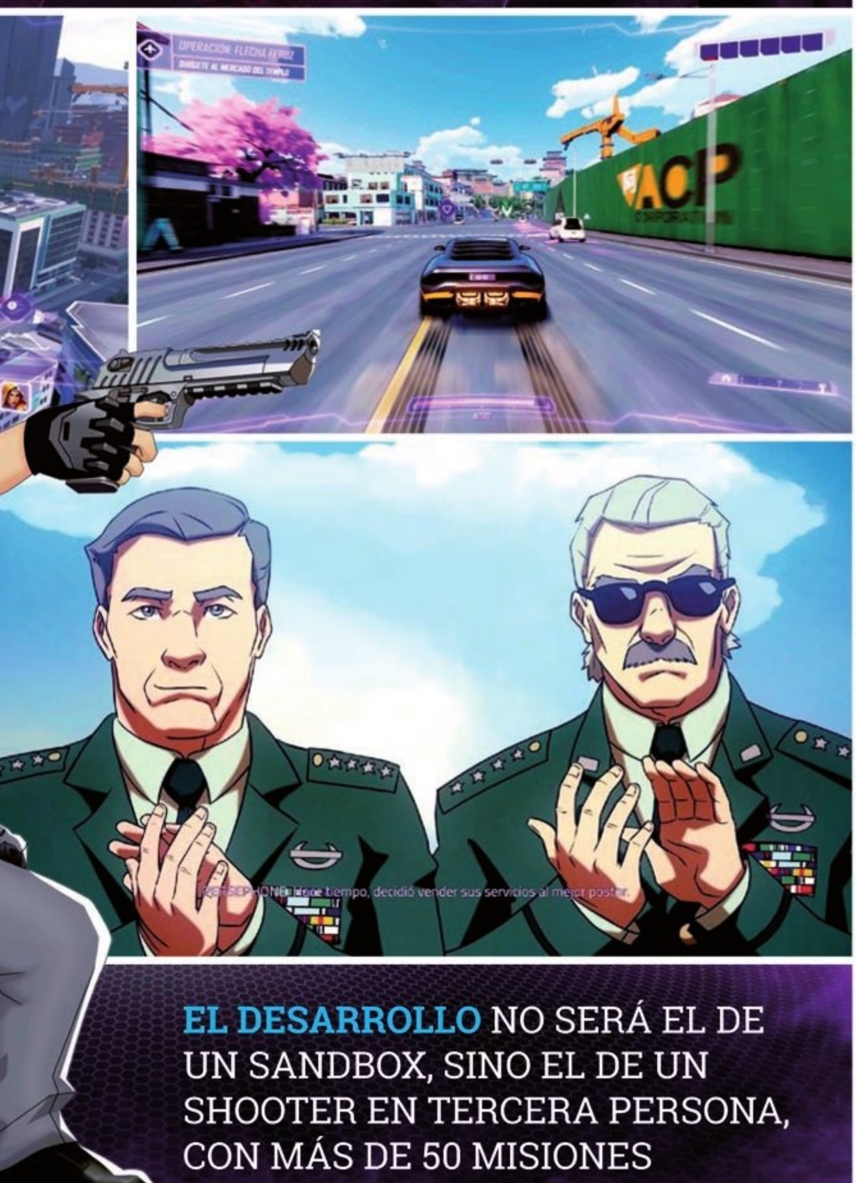
Hemos jugado a una versión casi final de *Agents of Mayhem*, el nuevo juego de superhéroes de Volition, y la cosa pinta explosiva. Siguiendo la línea marcada por el alocado *Saints Row IV*, esta nueva IP presentará el conflicto entre LEGION, una liga de villanos extraordinarios, y MAYHEM, una multinacional encargada de darles caza. Nosotros controlaremos a los doce miembros de esta última, en una aventura para un jugador ambientada en Seúl.

La ciudad será relativamente abierta, y habrá un coche conducible, pero el desarrollo no será el de un sandbox a lo *GTA*. Será, más bien, un shooter en tercera persona, en el que tendremos que acometer más de 50 misiones que se activarán desde una base de operaciones. Manejaremos a un escuadrón de tres personajes, de modo que sólo habrá uno en pantalla, pero podremos cambiar instantáneamente entre ellos. A medida que progresemos, desbloquearemos hasta doce héroes, cada uno de los cuales contará con un arma y unas habilidades específicas. Por ejemplo, Hollywood tendrá un rifle de asalto y granadas, Hardtack usará una escopeta y un arpón, Rama empleará un arco y esporas de peste... Con ese arsenal de destrucción masiva, que podremos mejorar y ampliar, deberemos dar matarile, a priori, a cinco tenientes de LEGION, como el Dr. Babylon, ministro de soberbia. El fin último será derrocar al misterioso Morningstar. El control será muy fluido y, dado que habrá munición infinita, el despiporre de acción será continuo. Los escenarios serán muy verticales, y los héroes tendrán triple salto o capacidad para escalar paredes, de modo que tirarse desde las alturas no causará lesión alguna.

El estilo visual será similar al de *Saints Row*, con "mucho morado", y podremos cambiar los skins de los personajes y las armas entre diferentes modelos. Lo que más llama la atención es que la historia estará contada con secuencias de dibujos animados muy vistosas. Las voces estarán en inglés (con dejes del país de origen de cada héroe), pero habrá subtítulos en castellano. ■



Cada personaje contará con un arma y dos habilidades propias, en la línea de juegos como *Battleborn* y *Overwatch*.



EL DESARROLLO NO SERÁ EL DE UN SANDBOX, SINO EL DE UN SHOOTER EN TERCERA PERSONA, CON MÁS DE 50 MISIONES

Las frases del mes



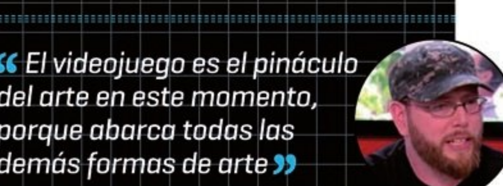
“No quiero hacer remakes de ningún Mario: siempre es más natural crear nuevas mecánicas y nuevos juegos”

Shigeru Miyamoto. Creador de *Super Mario Bros*



“Hay equipos que están trabajando en diferentes conceptos para Splinter Cell, así que permaneced muy atentos”

Yves Guillemot. Presidente de Ubisoft



“El videojuego es el pináculo del arte en este momento, porque abarca todas las demás formas de arte”

Jens Matthies. Director creativo de *Wolfenstein II: The New Colossus*



“Anthem se enmarca en un género que llamamos ciencia-fantasía, parecido a Star Wars y Marvel”

Aaryn Flynn. Mánager general de BioWare



“Beyond Good and Evil 2 es como un GTA en el espacio, con planetas y ciudades reales”

Michel Ancel. Director de *Beyond Good and Evil 2*



“Con Mario + Rabbids, por fin puedo jugar a algo parecido a XCOM con mis hijas y mostrarles las mecánicas”

Jake Solomon. Director creativo de *XCOM 2*



“Mi hermano y yo dejamos nuestros trabajos, rehipotecamos nuestras casas y ampliamos el equipo”

Chad Moldenhauer. Creador de *Cuphead*

7

Dragon Ball FighterZ contará con una beta cerrada, que comenzará en breve y contará con nueve personajes. Y se han confirmado Piccolo, Krilin y Trunks...

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

La delgada línea entre el mejor manganime y el mejor videojuego

Dragon Ball FighterZ fue la mayor sorpresa del E3, y su fidelidad a la obra de Akira Toriyama dará mucho que hablar hasta que lance su kamehameha

Da igual que hayan pasado más de dos décadas desde su conclusión: "Dragon Ball Z" sigue siendo el manganime de referencia, y no hemos dejado de recibir adaptaciones consoleras desde la generación de los 16 bits, desde *Butoden* hasta *Xenoverse*, pasando por *Hyperdimension*, *Budokai*, *Tenkaichi*, *Raging Blast*, *Burst Limit*... Pese a alguna que otra novedad en cada entrega, la capacidad para sorprender estaba más en retirada que Muten Roshi.

En ésas estábamos cuando llegamos al E3 2017 y Arc System Works presentó *Dragon Ball FighterZ*. Los reputados creadores de *Guilty Gear* y *Blazblue*, dos de los mayores referentes de la lucha 2D, se erigieron en los superguerreros de la feria. No en vano, ya se considera al juego como el más fiel que ha habido al manganime.

Tras tantos juegos de la saga en 3D, es curioso que Arc System Works haya logrado tal hazaña con un título 2D como los de los 90 y con equipos de tres contra tres. El youtuber IKevinX ha desgranado las similitudes entre el juego, el manga y el anime, y las razones para emocionarse son infinitas. No es ya sólo que los gráficos sean calcados o que se hayan introducido minisecuencias cinematográficas para sazonar los combates. Es que los ataques de cada luchador, sus animaciones y sus gestos están hechos, prácticamente, a escala 1:1. Arriba, tenéis varios ejemplos de ese ejercicio, con personajes como Gohan, Goku, Trunks, Célula y Vegeta.

Ya sólo pedimos a Shenron que se tire de la música original y haya un buen modo Historia que repase las sagas de los saiyans, Freezer, los androides, Célula y Buu.


WEB Bigbossmen

“El juego que todo seguidor de los Butoden e Hyperdimension querría. ¡Grandioso!”

8

■ Habrá tres personajes jugables, aunque Daedalic ya ha anticipado que, en ciertos puntos, habrá dos adicionales.



NUEVOS DATOS ■ PS4 - ONE - PC

Los Pilares de la Tierra están a tu alcance

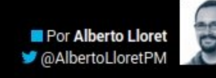
La primera parte del juego basado en el libro de Follet llega en agosto

Daedalic Entertainment tiene ya lista su adaptación de "Los Pilares de la Tierra", la famosa novela de Ken Follet. El 15 de agosto, podremos disfrutar de la primera parte, que constará de siete capítulos. Posteriormente, habrá otras dos partes de idéntico tamaño, y a las que darán derecho el pase de temporada y la edición física, de un modo similar al que usa Telltale Games (que acaba de anunciar *Batman: The Enemy Within* y *The Wolf Among Us 2*).

Se ha optado por el género de la aventura gráfica de estilo point and click en 2D, con fondos pintados a mano. Así, nos trasladaremos a la Inglaterra del siglo XII, a Kingsbride, donde se tejerán diversas intrigas alrededor de la construcción de una catedral, con personajes conocidos como el monje Philip, el arquitecto Jack o el obispo Waleran. Podremos alterar los sucesos de la novela y cambiar el destino de los personajes, aunque habrá que ver en qué medida. ■

Pulsa Start

■ Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



PONIENDO INNECESARIAS VALLAS AL JUGADOR

Quien me conoce bien sabe que no tengo inconveniente en pasar por cuantos aros haga falta para disfrutar de ese juego que me "obsesiona" en su plena magnitud. No me ha dolido importar un sistema o buscar incansablemente un juego hasta que ha caído, ni comprar un accesorio "atípico" para disfrutarlo como se debía... Lo hice con los *Beatmania* japoneses (platos y versión de WonderSwan incluida), con el primer *Katamari Damacy* (inédito en nuestro país) o, incluso, el primer *Guitar Hero*, cuando aquí ni se soñaba con su lanzamiento (ya tenía los dedos pelados de los *Guitar Freaks* japoneses, los verdaderos pioneros en esas lides). Incluso me ha tocado ir en alguna ocasión a Barajas a recoger algún paquete retenido, con algo "sospechoso" que aquí no se vendía. Con el tiempo, y en muchos casos, han sido las propias compañías las que han ido corrigiendo esas omisiones y, en muchos casos, acabaron trayéndolos de manera oficial. Pues bien, todas esas dificultades para conseguir algo que no tenía a mi alcance me parecen bastante más soportables que las que, innecesariamente, crean algunas compañías. No, no voy a hablar del "always online"... aunque por "onlines" va la cosa. Hoy en día, Switch es la consola a la que más tiempo dedico, con mucha diferencia, sobre todo porque no me obliga a estar delante de una pantalla de televisión y puedo jugar en cualquier sitio con, prácticamente, la misma calidad que frente al televisor. Para alguien con descendencia que, a menudo, monopoliza la televisión (al menos, a determinadas franjas horarias), es una salvación poder irse a cualquier esquina y seguir jugando. Por eso, no termino de entender ni compartir los "aros" extra que Nintendo está poniendo para disfrutar del componente online que ofrece la consola. Si una consola portátil menos potente como Vita, lanzada cinco atrás, ya me permitía poder jugar online con chat de voz, ¿por qué Switch no puede ofrecer eso hoy día? ¿Por qué se ha recurrido a una aplicación externa que requiere que utilice también mi móvil? No estoy pidiendo jugar en la calle con una versión 3G de la consola, sino que, en casa, en el trabajo o en un bar con WiFi, pueda disfrutar de una partida online con chat, con mis amigos, sin tener que montar la de San Quintín. Quiero pensar que se debe a que les ha pillado el toro con los tiempos, a que su servicio online está en pañales o a una mera cuestión de recursos, y que, tarde o temprano, lo implementarán de serie en el sistema (¿quizá para el lanzamiento del servicio online?). La app puede quedar para eso: organizar partidas, consultar estadísticas... pero la comunicación debería ser dentro del propio sistema, sobre todo si Nintendo aspira a que Switch sea un referente tanto del juego online como de los eSports, tal y como dejó entrever en sus primeros vídeos... ■

« Si una portátil menos potente como Vita me permitía jugar online con chat de voz hace cinco años, ¿por qué Switch no ofrece eso hoy día? »

9

NUEVOS DATOS / PS4 - PC

Shenmue III florecerá en la Gamescom

Ys Net mostrará el juego a finales de agosto, con la promesa de sorpresas



Su ausencia del E3 y su retraso a la segunda mitad de 2018 dolieron, pero Ys Net está lista, al fin, para mostrar material "real" de *Shenmue III*, la esperada secuela para PS4 y PC de la saga que Dreamcast alumbró entre 2000 y 2001. Lo hará en la Gamescom, la feria que se celebra en Colonia del 22 al 26 de agosto.

Desde que se anunciara su campaña de Kickstarter en el E3 2015, el estudio japonés apenas ha mostrado cómo iba el trabajo, más allá de un par de imágenes sueltas, bocetos y una ínfima presentación de escenarios corriendo bajo Unreal 4. Por suerte, ha prometido que, el mes que viene, presentará "nuevos vídeos" y compartirá las "últimas actualizaciones". Sin embargo, lo que más llama la atención de la nota de prensa de Ys Net es esta frase: "Tenemos planeados, incluso, nuevos anuncios". Lo lógico es que sea la confirmación de las remasterizaciones de las dos primeras entregas, pues no tendría sentido sacar la continuación de una historia de hace dieciséis años sin que el público mayoritario de hoy la conozca. Ryo Hazuki, es tu hora. ■



10

LANZAMIENTOS / SWITCH - 3DS - SNES MINI

Productos nintenderos que son un visto y no visto

Switch, la Edición Legacy de *Metroid: Samus Returns*, SNES Mini, amiibo... La falta de stock sigue siendo la rémora de la Gran N.

El stock, o la falta de él, ha sido un asunto recurrente en la historia de Nintendo, ya desde los tiempos de NES. Pese a su veteranía, la compañía sigue peleada con él hoy en día. Casi desde su lanzamiento, es difícil encontrar una Switch en las tiendas, y lo mismo viene sucediendo con las figuras amiibo desde 2014, pues cada nueva serie que se pone a la venta vuela. En las últimas semanas, se han añadido otros productos a esta escasez. Por un lado, las reservas de SNES Mini, como sucedió con NES Mini, se agotaron en cuestión de minutos (aunque hubo margen para pillarla en algunas tiendas). Por otro lado, la Edición Legacy de *Metroid: Samus Returns* fue un visto y no visto, igual que los dos amiibo que acompañarán al juego.

No es buscado, pero, para Nintendo, no dar abasto tiene un aspecto positivo y otro negativo. Lo bueno es que sus productos están en boca de todos y se desata toda una fiebre. Lo malo es que, al final, está perdiendo dinero, si realmente hay más demanda de la prevista, algo de lo que se aprovechan los fulleros que revenden a precio de oro. ■





■ Ys Net ha informado de que habrá "nuevos anuncios", lo que invita a pensar en las esperadas remasterizaciones de las dos primeras entregas, que Yu Suzuki y Gio Corsi ya sugirieron con una foto hace un par de meses.

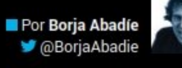
Shenmue III

El logo se ha modificado, abrazando la misma tipografía que las dos primeras entregas. En cuanto al juego en sí, ésta debería ser la primera vez que lo veamos en movimiento, pues, hasta ahora, sólo se han visto un par de demos técnicas del motor gráfico, imágenes con planos rebuscados y algunos artes conceptuales.



■ El mismo día que se abrieron las reservas de SNES Mini, ya había en Internet especuladores vendiéndola por encima de su precio... Al final, es dinero que Nintendo deja de ganar.

Hikikomori



■ Por **Borja Abadíe**
@BorjaAbadie



CADA VEZ SOMOS MENOS CRÍTICOS EN LAS CRÍTICAS

Hobby Consolas tiene fama de poner notas muy altas. No vengo a rebatirlo e, incluso, a grandes rasgos, lo comparto. Sin embargo, aunque tengamos la manga muy ancha para poner noventas aquí y allá, nuestras calificaciones se estrechan mucho más a la hora de repartir dieces. No pasa lo mismo con muchos otros medios con fama de duros, que otorgan notas perfectas a muchos más videojuegos de los que nos parece. La tendencia, además, no ha hecho más que crecer en los últimos años, lo que está desvirtuando el concepto de obra maestra y denostando a los grandes videojuegos de la historia.

Metacritic me ayudará a ilustrar con datos a qué me refiero. Por ejemplo, los mejores juegos de Mario según la crítica son *Super Mario Galaxy 1 y 2* (97), mientras que *Super Mario 64* se queda en el 94 y *Super Mario World* no aparece, puesto que estos inventos de Internet no existían por entonces. Lo mismo sucede con la saga *GTA*. Los mejores, según la crítica, son *GTA V* (97) y *GTA IV* (98), mientras que el que suele ser considerado el mejor de toda la historia de la saga (y yo me sumo a esa teoría), *GTA San Andreas*, "sólo" alcanza el 95. Podría poner más ejemplos, pero, entonces, me quedaría sin columna. Lo mejor será dar datos más generales. En lo que llevamos de 2017, hay siete juegos con media de 90 o más. Y sigamos: 2016 (13), 2015 (14), 2014 (15), 2013 (18), 2012 (18)... Si nos remontamos más atrás en el tiempo, encontramos datos diferentes: 1996 (9), 1997 (9), 1998 (10)... Generalizar nunca es bueno, y siempre hay que analizar cada caso en profundidad para descubrir si las notas fueron o no exageradas, pero la tendencia está ahí. Mi sensación es que, últimamente, nos estamos dejando llevar demasiado por los gráficos de infarto y estamos dejando a un lado la innovación. Es cierto que los juegos indies tienen mucha más presencia en los medios de lo que nunca han tenido, pero los triple A siguen siendo los grandes protagonistas de las críticas. Un juego que no resulte innovador puede tener una gran nota, puede ser considerado como un juego magnífico, redondo, espectacular y muchos otros apelativos, pero nunca podrá definirse como uno de los mejores juegos de la historia.

Con el paso del tiempo, siempre se aclaran estas cuestiones y, cuando echemos la vista atrás dentro de unos años, estoy seguro de que comprenderemos que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (97), *Batman Arkham City* (96), *The Last of Us Remastered* (95), *Bioshock Infinite* (94), *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (93), *Uncharted 4* (93), *Super Mario World 3D* (93) o *Mario Kart 8 Deluxe* (92) no son juegos que hayan redefinido el mundo de los videojuegos, como sí lo hicieron *Ocarina of Time*, *Super Mario 64*, *FFVII*, *Tetris*, *Metal Gear Solid*, *Skyrim*, *Half-Life*, *Doom*, *Super Metroid*, *Pac-Man*, etc. ■

« La tendencia a puntuar los juegos demasiado alto está desvirtuando el concepto de obra maestra y de mejores juegos de la historia »

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn ... PS4
3. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
4. Persona 5 ... PS4-PS3
5. Splatoon 2 ... Switch
6. Mario Kart 8 Deluxe ... Switch
7. Prey ... Multi
8. Injustice 2 ... PS4-One
9. Yakuza 0 ... PS4
10. ARMS ... Switch



ZELDA: BREATH OF THE WILD. Hyrule sigue copando gran parte de mi tiempo, gracias al primer DLC y su reto de la espada maestra.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn ... PS4
3. Yakuza 0 ... PS4
4. DiRT 4 ... Multi
5. RiME ... Multi
6. What Remains of Edith Finch ... PS4-PC
7. Halo 5: Guardians ... One
8. Crash Bandicoot N. Sane Trilogy ... PS4
9. Gears of War 4 ... One-PC
10. Assassin's Creed IV: Black Flag ... Multi



WHAT REMAINS OF EDITH FINCH. Es corto, pero este relato múltiple sobre la muerte llega dentro. Una preciosidad que conviene visitar.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** ... PS4
2. Horizon: Zero Dawn ... PS4
3. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
4. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
5. Metal Gear Solid V ... Multi
6. Injustice 2 ... PS4-One
7. Modern Warfare Remastered ... Multi
8. Battlefield 1 ... Multi
9. RiME ... Multi
10. Outlast 2 ... Multi



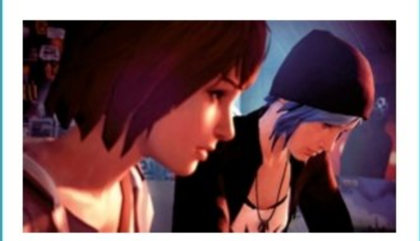
HORIZON: ZERO DAWN. Tras varios meses, sigo disfrutando con la aventura de Aloy, mientras llega la expansión *The Frozen Wilds*.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **Persona 5** ... PS4-PS3
2. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
3. NieR Automata ... PS4-PC
4. Yakuza 0 ... PS4
5. Nioh ... PS4
6. Life is Strange ... Multi
7. Prey ... Multi
8. Inside ... Multi
9. RiME ... Multi
10. Final Fantasy XV ... PS4-One



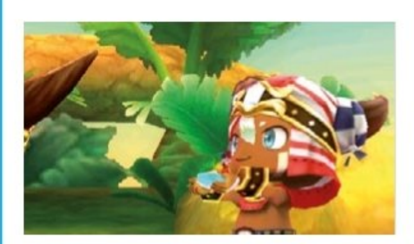
LIFE IS STRANGE. Por fin he sacado tiempo para jugar a esta joya atemporal. Si pudiera rebobinar, empezaría a jugarla una y otra vez.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse ... 3DS
3. Persona 5 ... PS4-PS3
4. Fire Emblem Echoes ... 3DS
5. Mario Kart 8 Deluxe ... Switch
6. Dragon Quest VIII ... 3DS
7. Walking Dead: A New Frontier ... Multi
8. Guardians of the Galaxy ... Multi
9. Ace Attorney: Spirit of Justice ... 3DS
10. Ever Oasis ... 3DS



EVER OASIS. Expandir un oasis y aventurarse en mazmorras tipo *Zelda* hacen de ésta una experiencia placentera, ideal para el verano.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **NieR Automata** ... PS4-PC
2. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
3. Persona 5 ... PS4-PS3
4. Horizon: Zero Dawn ... PS4
5. Dark Souls III ... Multi
6. Bloodborne ... PS4
7. Doom ... Multi
8. Metal Gear Solid V ... Multi
9. Final Fantasy XV ... PS4-One
10. Get Even ... Multi



GET EVEN. El juego de The Farm 51 llega sin hacer ruido, pero su argumento y la música me han provocado una explosión mental.

El mejor remedio contra el calor estival es recluirse en casa, pensar que es un iglú y jugar sin descanso.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1	**Doom**	Multi
2	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
3	Fallout 4	Multi
4	Horizon: Zero Dawn	PS4
5	Quantum Break	One-PC
6	Uncharted 4	PS4
7	Pokémon Sol y Luna	3DS
8	The Evil Within	Multi
9	Thimbleweed Park	One-PC
10	Wonder Boy: The Dragon's Trap	Multi



THE EVIL WITHIN. Tras anunciarse el regreso de Sebastian, es buena hora para revisitar la locura de Mikami. ¿Oyes el Claro de Luna?

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Uncharted 4	PS4
3	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
4	Ultra Street Fighter II	Switch
5	Injustice 2	PS4-One
6	Rise of the Tomb Raider	Multi
7	WipEout: Omega Collection	PS4
8	DiRT 4	Multi
9	Tekken 7	Multi
10	Ori and the Blind Forest	One-PC



ULTRA STREET FIGHTER II. Pese a su precio y a los "rage quitters", este clásico de la lucha sigue gustándome tanto como en los años 90.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

LA FACTORÍA DISNEY YA NO HACE DIBUJOS ANIMADOS

Como para millones de personas más, Disney ha sido una de las compañías audiovisuales más importantes de mi vida. Crecí en los 90 con sus películas de dibujos animados, su Club Disney, su Disney Channel, su Magic English... y sus increíbles juegazos para consolas de 16 bits. Guardo un cariño inmenso a títulos como *World of Illusion, El Rey León, Aladdin, Toy Story* o *Pinocho*, sin olvidar que también hizo *Castle of Illusion, Mickey Mania, El Libro de la Selva, Donald in Maui Mallard, TaleSpin*... Antes incluso, en los 8 bits, brillaron *DuckTales, Chip 'n Dale: Rescue Rangers, Darwing Duck*... En los 80 y los 90, fueron muchas las compañías que trabajaron las licencias de Disney, desde Capcom a Sega, pasando por Virgin, Ubisoft o Konami.

En las siguientes generaciones, Disney siguió lanzando juegos a paletadas, pero ya lejos de poder ser calificados como obras maestras: *Hércules, Bichos, Tarzán, El Emperador y sus locuras, Tron, Lilo y Stich, Kim Possible, Chicken Little, Epic Mickey*... No obstante, por el camino, se talló una joya como *Kingdom Hearts*, un crossover de universos que, en las manos roleras de Square Enix, se convirtió en un truco de magia sin par.

Ahora bien, en los últimos años, Disney ha cambiado su modelo de negocio en los videojuegos drásticamente. Hoy, pese al reciente lanzamiento de *Cars 3*, los juegos de dibujos animados le importan cada vez menos. Baste con fijarse en la cancelación de *Disney Infinity*, una saga notable, con sus figuritas (les faltó llamarse amiibo). Antes, la compañía también cerró Lucas Arts, tras hacerse con el entramado de Lucasfilm y su estelar licencia, Star Wars.

Esa compra, unida a la de Marvel, ejemplifica lo que es la Disney de hoy en el sector del videojuego, alejada ya de los plataformas en 2D. Tras el primer *Battlefront*, hay tres juegos de La Guerra de las Galaxias en desarrollo ahora mismo: la secuela del citado, una aventura de Visceral y un juego de acción de Respawn. Los superhéroes de Marvel también van a estar bien representados, con el Spider-Man de Insomniac o Los Vengadores de Square Enix, cuyo primer juego llevará la respetada firma de Crystal Dynamics y Eidos Montreal. Palabras mayores.

Exprimir a esos reyes Midas está bien, pero mi niño interior pide a gritos que Disney vuelva a poner sobre la mesa juegazos de dibujos animados como los de 16 bits. Sueño con una resurrección como la que va a suponer *Sonic Mania*. Desde luego, no será por potenciales sagas... No obstante, como eso es pedirle peras al olmo, me conformaría con remakes plataformeros como el de *Castle of Illusion* y el de *DuckTales*, o incluso con remasterizaciones como *The Afternoon Collection*. Si no, siempre podré secarme las lágrimas con *Ori and the Will of the Wisps* o *Cuphead*, dos bellezas que bien podría haber engendrado Walt Disney.

“Exprimir a reyes Midas como Star Wars y Marvel está bien, pero mi niño interior pide que Disney vuelva a hacer juegazos de dibujos animados”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón





LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

El verano viene cargado de animaladas, gameplays robados, hombres vetados, especuladores sin fronteras... pero no todas las noticias son ciertas. Adivina cuáles y podrás ser recompensado.



NAUGHTY DOG CONTRATA A UN CERDO PARA CAPTURAR SUS MOVIMIENTOS EN *THE LAST OF US: PART II*

No estamos insultando a ningún actor; de hecho, el que ha fichado Naughty Dog es para comérselo, y no literalmente, que aquí respetamos mucho a los veganos. Neil Druckmann, director de tan esperada secuela (también de *Uncharted 4*), sorprendió a sus seguidores de Twitter al compartir la foto de un adorable puerco, acompañada de esta frase: "La sesión de captura de movimiento de hoy ha empezado genial". Poco después, la coguionista Halley Gross publicó un breve vídeo donde aparece alimentando al animal en una entrañable escena digna de "Babe, el cerdito valiente". Si fuera Ellie, seguramente le cantaría "I got you, Babe", temazo que sonaba en cierta escena memorable de *The Last of Us*. La duda es qué papel desempeñará el gorrino o cuántos de ellos veremos. ¡¿Y si resulta que es el villano?! No sería la primera vez que Ellie se enfrenta a un cerdo... ¡Un abrazo, David!

■ DEJO EL JAMÓN ■ HUELE A "PEGGY" 18



Pág. 20



LA OTRA CARA

Esa misma cara se te quedará leyendo

Pág. 24



LA COMUNIDAD

Tranquilo, no estás en Forocoches.

Pág. 29



LA POLÉMICA

Remakes: ¿Obstáculo a nuevas IP?

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

UBER OFRECE LLEVARTE A CRUZAR EL PUENTE INFERNAL DE "CRASH"

2

Nuevo revés de Uber al gremio del taxi en su competitiva carrera por ampliar su abanico de prestaciones. A partir de ahora, todos los jugadores de *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* o cualquier otro videojuego del mercado podrán solicitar un servicio especial de asistencia para que un conductor los traslade al otro extremo del nivel; en este caso, el diabólico puente de "Road to Nowhere". Según su nota de prensa, "UberPlay es la solución a ese nivel imposible que no logras completar tras cientos de intentos y blasfemias". Además, el servicio incluye "una botella de agua fresca de manantial, un surtido de quesos gourmet y una Vita en el asiento trasero, sin mayor coste que el de la carrera". A ver quién es el valiente que le pide eso a un taxista del aeropuerto.

- ■ APP DESCARGADA
- ■ SOY MÁS DE CABIFY



Detienen a un usuario por reservar una sola SNES Mini para "consumo propio".

El Grupo de Delitos Telemáticos de la Guardia Civil no se ha creído la coartada del murciano Borja A. Alpañés, que reservó una única SNES Mini por Amazon sin intención de revenderla. Cualquiera diría que la ley favorece a los especuladores...

- ☐ MINI VA A SER SU CELDA
- ☐ NO CUELA: NADIE HARÍA ESO

3



KING CANCELA GAMING LADIES, EL EVENTO VETADO A HOMBRES

La segunda edición de Gaming Ladies se planteó como una mesa redonda donde debatir sobre el papel de la mujer en el sector del videojuego; sin embargo, la polémica se desató al prohibir la entrada al público masculino, con el fin de garantizar un "espacio seguro" donde hablar libremente sin ser "juzgadas, ninguneadas y menospreciadas, como suele darse en entornos mixtos". Así lo explicaba su organizadora, Marina Amores, poco antes de recibir un aluvión de insultos y amenazas de boicot desde Forocoches y Twitter, que han provocado el aplazamiento del panel por motivos de seguridad. ¿Seremos capaces de convivir mujeres y hombres y viceversa en el sector sin segregación por sexo en pleno siglo XXI? No Man's Try...

- ☐ TRISTEMENTE CIERTO
- ☐ NO ME CREO NI EL TITULAR

4



SONY RETIRA DE SU CANAL EL **GAMEPLAY DE ANTHEM** "ROBADO" DE XBOX ONE X

"Anthem" se pilla a un mentiroso que a un cojo, y a Sony la han pillado con el carrito del "helao", al publicar en su canal de Youtube un supuesto gameplay de la versión de PS4 Pro que, en realidad, pertenecía a la de Xbox One X. La sospecha se empezó a viralizar cuando algunos usuarios detectaron gato encerrado en el menú inferior de la pantalla: los botones LB y RB de Xbox habían sido tapados por los L1 y R1 de PlayStation, para hacernos creer que el prometedor RPG de acción de BioWare corría en una PS4 Pro. La chapuza llegó a oídos de Aaron Greenberg, director de marketing de Xbox, que compartió el vídeo en su cuenta de Twitter con un escueto mensaje: "Oops!", acompañado de un emoji con el que se partía de risa. Moraleja: si ves una Xbox One X con una pegatina de PS4 Pro, no te fíes. Podría ser una trampa.

■ GRANDE "SHARE PLAY" ■ OS PAGA EL TÍO PHIL



Mario no morirá en *Odyssey* para que nadie diga que es "el *Dark Souls* de los Marios". Koizumi se ha manifestado así de tajante para poner fin a esta dichosa moda: *Super Mario Odyssey* prescindirá de las clásicas vidas y la pantalla de "Game Over" se sustituirá por la pérdida de monedas. Ahora, dirán que es el *Wario 2* de los "Land Souls".

□ ¡GRACIAS, NINTENDO! □ EL DARK TROLLS DE LAS FAKE NEWS





LOS JÓVENES TRABAJAN MENOS POR CULPA DE LOS VIDEOJUEGOS

Vale, se acabó el chollo: nos han pillado. Un estudio del National Bureau of Economic Research atribuye la disminución del número de horas trabajadas entre los hombres americanos de veintiún a treinta años al mayor consumo de videojuegos, "su principal entretenimiento junto a otras actividades relacionadas con los ordenadores". Concretamente, en 2015, se trabajaron 203 horas menos que en el año 2000, mientras que los adultos de 31 a 55 años curraron 163 horas menos por los "videojuegos más inmersivos". Aun así, el investigador Erik Hurst admite que los videojuegos no son la única causa, aunque sí el "factor principal". Vamos, que quizá tienen algo que ver el paro, la precariedad laboral, la crisis económica y que Infojobs no sea un videojuego. Un survival de RV para autónomos lo arreglaría.

■ LA CULPA ES DE LOS BECARIOS ■ CASI CUELA



8

HACIENDA DESTAPA 400.000 FANS DE METROID NO DECLARADOS

La amnistía fiscal contra la metroidmanía sumergida ha resuelto por fin el enigma. ¿Cómo es posible que, tras años desaparecidos y dadas las discretas cifras de ventas de la saga, hayan emergido miles de fans de Samus, tras el anuncio *Metroid Prime 4* y *Metroid: Samus Returns* en el E3? Según el ministro de Hacienda, Cristóbal Montoro, se han descubierto casi medio millón de fans no declarados en España, lo que explica la imposibilidad de encontrar una Edición Legacy en cuanto una tienda abre reservas. Según fuentes de la Agencia Tributaria, "Metroid lleva años en la cabeza del señor Montoro", razón que le llevó a convertirse en cazarrecompensas tras el lanzamiento de su entrega más influyente: *Corruption*. Al menos, esperamos que los nuevos fans no evadan impuestos ni blanqueen Phazon en paraísos espaciales. No hay plasma para tanto pirata.

☐ **ESTAMOS RODEADOS DE "CHOZOS"** ☐ **DE CHORIZOS**



9

Harada justifica que la androide Alisa tenga físicas en los pechos. Ante las quejas recibidas por dotar al personaje de senos gelatinosos, el director de *Tekken 7* ha explicado que Alisa no está lisa porque "sirven para absorber golpes"; como un airbag, pero con forma de excusa. ¡Di que te molan y ya, como Yoko Taro!

☐ **SEGURIDAD ANTE TODO** ☐ **ESTO SE DESINFLA SOLO**



EL CREADOR DE DAYZ: "EL NUEVO PRECIO DE *ARK* ES JODIDAMENTE INDIGNANTE"

Dicen que no hay mayor desprecio que no hacer aprecio... ni mayor precio que 60 $ por un juego en Early Access de Steam y Game Preview de Xbox One. *Ark: Survival Evolved*, de Studio Wildcard, ha pasado de 30 $ al doble (un genial 2x1, pero al revés) "para asegurar la paridad de distribución ante su próximo lanzamiento", el 8 de agosto. Este subidón ha molestado a la comunidad, pero también al desarrollador Dean Hall, que lo ha calificado de "jodidamente indignante", argumentando que "se aleja mucho de estar completado para costar eso. Es pura y simple codicia". Lo dice el señor que tiene su *DayZ* en Early Access desde 2013; como suba el precio cuando lo lance completo, van a llover unos cuantos bloqueos en Twitter.

■ **EL CAZADOR CAZADO** ■ **"NO LO SÉ, FALSO, PARECE DEAN"**

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **TEKKEN 7** PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego, dos para PS4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 312

1 Falso **2** Verdadero **3** Falso **4** Verdadero **5** Falso **6** Falso **7** Verdadero **8** Verdadero **9** Falso **10** Verdadero

GANADORES de un juego **DiRT 4** (HC 312)

▶ *Daniel Richarte Soto (Málaga)* ▶ *Raul García Morán (Madrid)* ▶ *Adrián Jiménez Alguacil (Sevilla)*

LA COMUNIDAD

Vuestro foro donde opinar, votar y echar unas risas

MOLA



▸ **Que, con *Sonic Mania*, vuelva un Sonic de los de verdad, tipo años 90 y sin el pañuelito de *Sonic Boom*.** Patricio Carrillo Torres

Se lo ha vuelto a poner para correr los encierros de San Fermín, aunque fue expulsado por pasarse de "speed" y arrollar a más corredores que el toro a base de spin attacks. De todas formas, poco podría durar la *Sonic Mania* estando *Sonic Forces* en los toriles. Miedito...

▸ **El precio y el contenido de EA Access; de lo mejor que he visto, y con todos los DLC de los juegos. Ya tenía *Battlefront* y, ahora, lo tengo completo. ¡Gracias, EA!** Jaime Gil-Mascarell

Vuestros "No mola" de estos últimos tiempos han obrado el milagro: ¡EA molando! Para que digan que esta sección no es de servicio público.

▸ **Que hayan sacado un parche de *Half-Life 2* en Steam diecinueve años después. Qué detalle.** Lola y Diego

Con tal de no ponerse con *Half-Life 3*, Valve es capaz de sacar hasta esparadrapo... dentro de diecinueve años.

▸ **El brutal anime de *Castlevania* para Netflix. Y habrá series de *The Witcher*, *Assassin's Creed*...** Belén Maui

También se habla de una serie de *Metroid*. Y queremos una de *Zelda*, como la de 1989, pero bien hecha.

▸ **Que, este verano, vayamos a Australia, la India o Escocia, gracias a juegazos como *Crash*, *Uncharted* o Hellblade. ¿Quién te necesita, Ryanair?** Marcos Fdez. Barruezo

Nosotros, para ir a todos esos sitios, pero desde Ibiza o Canarias con la PS4 en la maleta. ¡Sacadnos de aquí!

▸ **Que SNES Classic Mini incluya un juego inédito como *Star Fox 2* más de dos décadas después.** TerminHéctor

Un juego de SNES aspirando a GOTY 2017... "What a time to be alive". Ah, y *EarthBound*, *FFVI* y *Super Mario RPG*, que, en su día, no llegaron aquí.

▸ **Que mi querido *Metal Gear* cumpla 30 añazos. ¡Felicidades!** Paz Walker

Y, como buen neotreintañero, lo celebra entrando en la crisis de los 30, también llamada *Metal Gear Survive*.



▸ **La estupenda remasterización de *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*. ¡Estaría bien que regalaseis una guía de clases!** Pentafobia

Precisamente, estamos preparando un horóscopo mensual, donde Esperanza Gracia repasará el ranking de clases y signos del zodiaco. Como adelanto: "Mi queridísimo Piscis Acechador, afila tu sable en el amor y usa armadura si no quieres ser el cazador cazado".

NO MOLA



▸ **Que Perla, la nueva Calamarciña de *Splatoon 2*, parezca la prima de Chucky, Anabelle y el muñeco de Saw. Sus diseñadores se han debido de comer una de calamares en mal estado...** Anatsumika

Dicen que, si pronuncias su nombre tres veces delante de un espejo, no pasa absolutamente nada, pero sigue siendo igual de horrenda. Se rumorea que su frente será un futuro escenario descargable.

▸ **La última entrega de *Tekken* se desinfla por momentos, por no hablar del tedioso online.** M. Rockmero

Que *Tekken* o *Street Figther* estén perdiendo "punch" es una *Injustice (2)* de *ARMS* tomar. Tendrá que venir *DB FighterZ* a poner orden en Metacritic.

▸ **Que *Crackdown 3* llegue a España sin doblar... "again".** Pablo Sobrado

La Ley Mordaza en España la inició Microsoft. *Halo W2*, *Recore*, *Forza Horizon 3*... Hasta se echa de menos al Rubius en *Sunset Overdrive*. Bueno, mejor que se queden en inglés.

▸ **La excusa barata para no llevar *Lawbreakers* a Switch: "Le faltan botones". ¡Si los Joy-Con tienen los mismos que todas!** Fermín Gamboa

Le faltan botones, potencia, el logo de PS4, "swag", un hervor... y 10 millones más de ventas para sacar pasta.

▸ **Dejar de lado las consolas portables por parte de Sony es una malísima elección. Deberían aprender de sus errores y sacar algo que merezca la pena.** Rubén Ahamed

Hasta Yoshida la usa como taco para que no cojee su mesa del despacho. Cuesta entender esa desconfianza en Vita, tras vender 80 millones de PSP.

▸ **Que *Pokémon Go* fuese fenómeno de un solo verano. Echo de menos ver a gente cazando por la calle. Snif.** Francisco Padialli

Y que la fiebre de este verano sea un perrito caliente que baila... Realidad aumentada, qué te ha hecho Snapchat.

▸ **Que, con este calor, suden los dedos y arrastres la tinta de la Hobby.** Patricio Carrillo

Truco: métete con ella en la piscina y la verás directamente "ex-tinta".



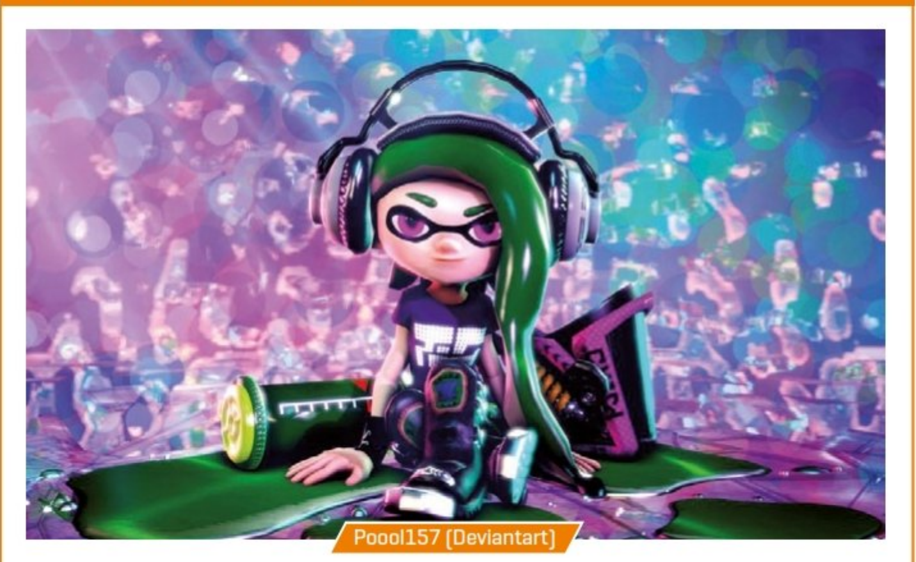
▸ **Que, tras el éxito del remake de *Crash*, están tardando en anunciar la remasterización de *Spyro* y su trilogía. Je, je.** Fco. José Márquez

Insomniac ya ha dejado la decisión en manos de Activision, y sí que molaría, pero más por ver a Spyro como un majestuoso Desdentao de "Cómo entrenar a tu dragón" que por la pentalogía original, aunque sea para hacer tiempo (años) hasta el remake de *FFVII*.

Por Gustavo Acero @Gustarfox



GALERÍA FANART



Poool157 (Deviantart)



Nintendo France

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

LO MEJOR DEL TIMELINE



XxLokusxX WEB

“Los 4K a 60 fps de *Forza 7* los tenemos muy claros ya. ¿No sería más importante informar sobre cambios en la telemetría, tuneo, físicas, clima dinámico, cantidad de circuitos o dificultad?”



Veamosquehay WEB

“Compraría la SNES Mini igual, aunque fuera por nostalgia, pero tengo la suerte de que será mi primera vez con ciertos juegos.”



Cyberdine4 WEB

“*Dragon Ball FighterZ* está logrando volver a ilusionarme como no lo hacía esta saga desde la etapa de Célula en el anime.”



KRizalid7 WEB

“Me ha gustado mucho la serie de *Castlevania*: escenas de acción, ambientación, vísceras... Quiero 50 episodios más.”



Bigboy WEB

“Debería darles vergüenza cobrar por el modo Bowl de *Tekken 7*, cuando en *Tekken Tag Tournament* era gratuito.”



Antescod WEB

“Yo creo que *Sonic Mania* va a vender más que *Sonic Forces*, y espero que, así, vean el camino que han de seguir.”



Astofasio WEB

“Me parece increíble que *Toybox Turbos*, que no tenía licencia y salió en la pasada generación, sea mejor juego que *Micro Machines: World Series*. Me duele decirlo.”



Kakiman WEB

“El mapa de *Darksiders III* será más pequeño que el de *DII*. ¿Cuál es el problema? Eso no hace que un juego sea mejor o peor.”



doraemon99 WEB

“*Dragon Ball Xenoverse 2* y *WWE 2K18* para Nintendo Switch. Esto va cogiendo forma. A ver si vemos mucho más antes de que acabe el presente año.”

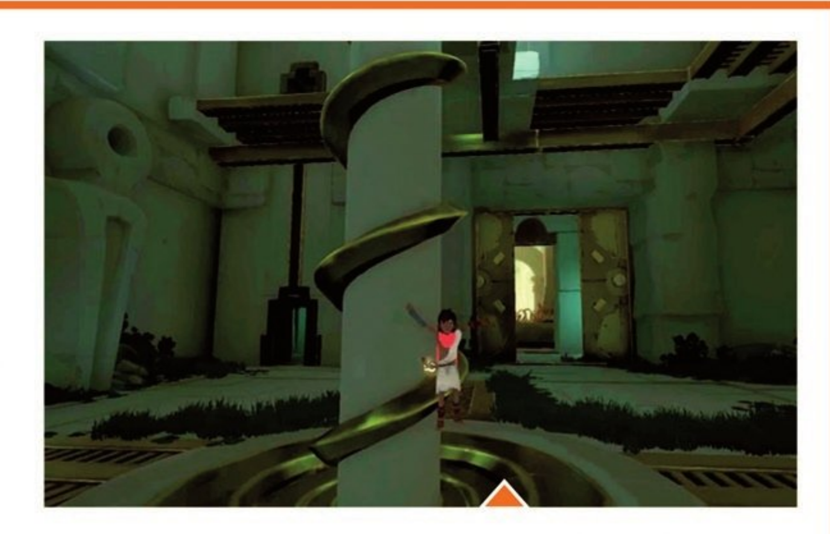


Terranigma7 WEB

“De verdad que no os entiendo. ¿Cómo os puede parecer mal que otros usuarios de Nintendo puedan gozar en Switch de títulos de Wii U? Es que parecen rabietas del patio de primaria.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

No nos cansaremos de repetir que el espacio puede jugar muy malas pasadas, sobre todo si un bug decide invadir su espacio vital.



NUEVA SUPERFICIE PARA LOS RALLIES

Los rallies ya no tienen tanto tirón como antaño, pero quieren volver a lo más alto tirando de un nuevo tipo de terreno: el aire.
SolidNinjaSnake (Youtube)
El asfalto, la nieve, la tierra y sus derivados ya tienen compañía. Codemasters, en evidente colaboración con Ferran Adrià, ha ampliado *DiRT 4* con un rally de aire. A los exparroquianos del Bulli les saldrá por sólo 500 €, pero ojo con el suflé de turbulencias...



¡ESE NIÑO ESTÁ CLAVADO!

Como si de Jesucristo se tratara, el protagonista de *RiME* quedó crucificado en esta aviesa columna, en la que no es oro todo lo que reluce.
Furkay (Youtube)
¡Por Barrabás! Esto, con las columnas dóricas, jónicas y corintias, no pasaba... Mucho nos tememos que el chico quedó poseído por uno de los mayores iconos del santoral: el mismísimo Sanganchao, aunque, en este caso, no en la puzolana, que diría Gonzalo Serrano, sino en la columnata. Sólo un milagro podría liberarlo.





LUCHA SIN CORTAPISAS... Y CON CORTAPISAS

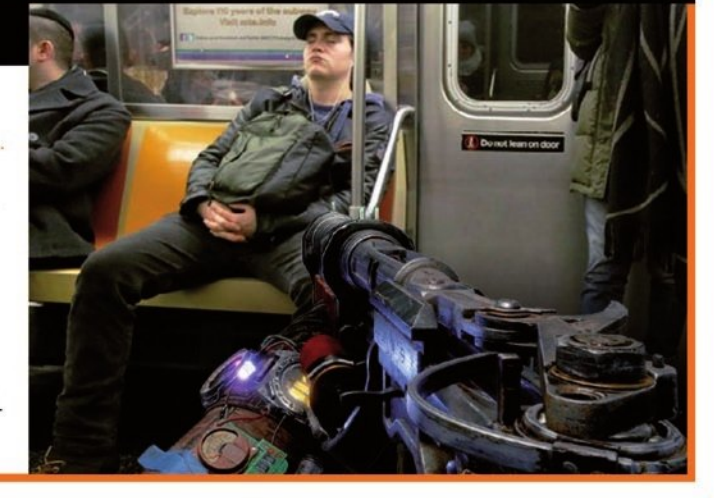
***Tekken 7* ha saltado al ring con su puño de hierro, pero no ha estado exento de tropezarse con suelos invisibles (o aire sobre el que se puede andar, que tanto monta) y rejas que enorgullecerían a Donald Trump.**
LEGION TEKKEN / xMTSento (Youtube)
Más que personajes de *Tekken*, Nina y Heihachi parecen haberse convertido en superguerreros de Bola de Dragón, y ya se especula con su participación en *Dragon Ball FighterZ*. En cuanto a la segunda imagen, parece que dos no se pelean si una barrera no quiere, aunque, en realidad, el bug le está haciendo un favor a Ling Xiaoyu para que no se pegue a sí misma.



LA MEMEZ DEL MES

No es metro para despatarres

Una de las grandes sorpresas del E3 fue *Metro Exodus*, la nueva entrega de la saga de 4A Games, que se presentó con una demo en la que el protagonista debía hacer frente a diferentes peligros, sobre todo en forma de criaturas mutantes. Sin embargo, el estudio ucraniano no quiso revelar la que será la mayor sorpresa del juego... que os vamos a destripar sin miramientos: los jefes finales serán los clientes más odiados del suburbano, es decir, aquellos monstruos que practican el despatarre y ocupan varios asientos trazando un arco con sus piernas, según cuentan las malas lenguas para liberar sus partes pudendas de la opresión. Por tanto, nuestro cometido será enseñarles modales y hacerlos huir con el rabo entre las piernas. También habrá saltadores de torno, carteristas y otros rufianes que pedirán a gritos un escarmiento.



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 627

1

FORZA MOTORSPORT 7

38% DE VOTOS

El simulador de Turn 10 está llamado a ser el primer gran juego que explote las capacidades de Xbox One X, con sus 4K y sus 60 fps. Esta vez, por fin, parece que habrá climatología y ciclo día-noche dinámicos, y el garaje contendrá más de 700 coches recreados al detalle, multiplicando las cifras de sus rivales.

2

GRAN TURISMO SPORT

35% DE VOTOS

Gracias a un acuerdo entre Sony y la FIA, la nueva entrega del "simulador de conducción real" estará enfocada a los eSports. Puede que sea escueto en cuanto a coches y circuitos, pero sus competiciones oficiales pueden marcar un antes y un después.

¿A qué juego de coches realista le tienes más ganas para el final de 2017?

3

PROJECT CARS 2

16% DE VOTOS

La primera entrega de esta saga es el simulador más completo de esta generación en cuanto a opciones, pero eso no le ha valido a su secuela para ganar la encuesta frente a los tótems exclusivos de Microsoft y Sony. Sin embargo, su ritmo de carrera es endiablado, a lo que hay que añadir su versatilidad, pues añadirá rallycross a las carreras en asfalto.

4

F1 2017

11% DE VOTOS

Tras volver a dar con la tecla en 2016, Codemasters traerá de nuevo el juego oficial del Mundial de Fórmula 1, que será el primer contendiente en salir a pista. Como novedad, habrá doce coches clásicos de los últimos treinta años. ¿Se romperá el McLaren-Honda con tanta facilidad como en la realidad?



LA PREGUNTA TONTA

¿Por qué algunos comparan Crash Bandicoot con Dark Souls?



Óliver Miguel Llanes
« Porque *Dark Souls* es el pollo de los videojuegos. Todo sabe a pollo. »



Mike Rockmero
« *Dark Souls* es de estética medieval y, para muchos, los 90 ya son puro medievo. Cualquier juego que venga de allí ha de ser difícil. »



Antonio Macián
« En uno de los artes de *N. Sane Trilogy*, se ve cómo Crash levanta las manos y grita: ¡Alabado sea el sol! »



Raúl Cortés
« Bueno, ninguno de los dos protagonistas habla, así que alguna relación tendrán. »



Kevin Herrera
« Porque *Zelda* es el *Dark Souls* de los 8 bits, *The Witness* lo es de los puzles, *Doom* lo es de los shooters... ¿Qué faltaba? Crash. »



Salvador Villegas
« Porque los *Crash* son de la era medieval del videojuego y los que los jugábamos ya somos unos carrozas. »







SUBEN



LA SAGA YAKUZA, de la que se anunciará un nuevo juego en septiembre. Se especula con que pueda ser un remake de *Yakuza 2*... que iría acompañado también de una remasterización para PS4 de *Yakuza 3, 4* y *5*.



INSIDE Y LIMBO, que recibirán una edición conjunta en formato físico para PS4 y One, el 15 de septiembre y a 29,99 euros. Quienes no "trabajen" el formato digital podrán disfrutar, al fin, de estos juegazos de Playdead.



GRAN TURISMO SPORT tiene fecha, por fin: llegará a las tiendas el 18 de octubre. Tras una larga fase de beta cerrada, que lleva activa más de tres meses, Polyphony Digital parece estar ya lista para arrancar.



SWITCH, para la que se está confirmando el apoyo de numerosas third parties. El 22 de septiembre, aterrizará *Dragon Ball Xenoverse 2* y, en algún momento del otoño, lo hará también *WWE 2K18*, recién anunciado.

BAJAN



CAPCOM, que ya ha confirmado que los X-Men no estarán en *Marvel vs Capcom Infinite*, con excusas tan peregrinas como que los fans actuales de Marvel podrían no conocer a algunos de sus miembros...



MODERN WARFARE REMASTERED, ya a la venta en físico, en una edición independiente... pero a 40 eurazos del ala, cuando la Edición Legacy de *Infinite Warfare*, que lo incluye en digital, cuesta 50 €.



NI NO KUNI II: EL RENACER DE UN REINO se ha retrasado del 10 de noviembre al 19 de enero, ya que Level-5 necesitaba más tiempo para pulirlo. De paso, eso servirá para huir de la avalancha navideña.



NEW 3DS ha dejado de producirse, tras la puesta a la venta de New 2DS XL, que pasa a convivir con New 3DS XL. Echaremos de menos sus botones al estilo de SNES o sus carcasas intercambiables.

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



75.494 unidades lleva Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, una cifra demencial. En su primera semana, vendió 47.219 copias (fue el juego más vendido de junio, pese a que salió el día 30). Para entender la dimensión, el segundo título más vendido de aquella semana fue el *GTA V* de PS4, con "sólo" 6.420 copias...



12.867 copias acumula ARMS, la primera gran IP que Nintendo ha creado para Switch. Queda lejos de lo que han amasado *Zelda: Breath of the Wild* o *Mario Kart 8 Deluxe*, pero es una cifra muy respetable para un género como el de la lucha, que ya no es multitudinario hoy en día.

7.222 unidades colocó Final Fantasy XII: The Zodiac Age para PS4 en su primera semana. Es una cifra considerable, sobre todo si se compara con la de la remasterización de *Final Fantasy X / X-2* para PS4, que lleva 10.418 copias, si bien es cierto que está salió primero en PS3, donde lleva 22.229 unidades.



3.543 unidades lleva Modern Warfare Remastered, tras lanzarse en físico, de momento sólo para PS4. Es una cifra discreta para ser el *Call of Duty* más querido. No han ayudado ni el precio de 40 €, ni el anuncio con poca antelación ni, por supuesto, el hecho de que muchos ya lo tienen en digital.

191.506 son las copias que ha acumulado Destiny desde su lanzamiento hace casi tres años. Contando tanto su edición estándar como las extendidas (*El Rey de los Poseídos* y *La Colección*), las cifras se dividen así: 104.369 para PS4, 51.332 para PS3, 18.997 para Xbox One y 16.808 para 360.



48.400 copias suma Sombras de Mordor con sus versiones para la actual generación. En PS4, acumula 28.802 unidades de la edición normal, por 9.220 de la GOTY, mientras que, en Xbox One, el reparto es de 5.386 y 2.015, respectivamente. PC sólo ha tenido la versión estándar, que lleva 2.977 unidades.

1.688 es el número de copias que lleva Cars 3, el arcade de carreras inspirado en la última película de Disney. El reparto entre todas las consolas en las que ha salido se distribuye de la siguiente manera: 508 en PS4, 452 en Switch, 292 en Wii U, 291 en PS3, 80 en Xbox One y 65 en Xbox 360.





¿Arrojan un mensaje positivo las ventas de N. Sane Trilogy?

La puesta al día de los Crash Bandicoot originales ha arrasado, pero la nostalgia puede condicionar el futuro de IP novedosas.



El pasado vende y casi nunca sobra

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

Antes de argumentar, voy a tirarme voluntariamente a los leones y que los dioses de Naughty Dog me cojan confesado: *Crash Bandicoot* ha envejecido fatal y está sobrevalorado. Esa perspectiva fija es el diablo de Tasmania... Dicho eso, me parece fabuloso que las compañías vuelvan a poner en liza clásicos del pasado, sobre todo si es en packs múltiples lanzados a precio reducido y con un redibujado más cercano al remake que a la remasterización con un simple filtro HD.

Me gustaría que hubiera más IP nuevas y atrevidas, pero también me gusta poder echar la vista atrás y volver a disfrutar de joyas que, de otra manera, se perderían en el tiempo, como lágrimas en la lluvia, o que se me pasaron por alto por no tener una determinada consola o no tener dinero. No creo que sean cosas excluyentes, pues las puestas al día carecen del arduo trabajo preliminar de escribir un guión, plantear un diseño de escenarios, componer una banda sonora... De hecho, hay estudios especializados en la materia, como Bluepoint, lo que libera a los equipos punteros para que sigan a sus historias.

¿Qué clase de persona sería yo si les hiciera ascos a resurrecciones como *Yakuza Kiwami, Resident Evil 2 Remake, Metroid: Return of Samus, Shadow of the Colossus, Monster Boy and the Cursed Kingdom* o hasta *Sonic Mania*? La de *Crash Bandicoot* ha dejado claro que hay una demanda evidente. Cuenten con mi espada billetera.

+ A FAVOR

@masallaorion86
"Poder revivir estas aventuras es siempre un acierto. *Medievil* debe ser la siguiente."

@KloudStrifeFF7
"Si un juego con bajo presupuesto genera mucho beneficio, ayuda al desarrollo de otros juegos."

@Boska34
"Si un juego es bueno, merece un remake. Las generaciones actuales merecen probarlos."



Hipotecar el futuro mirando al pasado

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No

Será que me estoy volviendo un cascarrabias o, simplemente, que soy práctico, pero este hábito de las remasterizaciones me está cansando y, sinceramente, creo que no mandan un buen mensaje (como los DLC). Al principio, las veía con buenos ojos e, incluso, esgrimía ese argumento: que, así, se podía acceder a ciertos clásicos mejorados, bien descatalogados, bien ultracaros... Pero, de un tiempo a esta parte, ya es más una parte importante del negocio que un "servicio" a los usuarios. El caso de *Crash*, para mi gusto, es uno de ellos. No sólo porque "juega" con la nostalgia de una generación que creció con él, sino porque puedes encontrar los originales en PSN (y compatibles con PS3, PSP y Vita) y, además, por un tercio de lo que cuesta el remaster. Y, viendo las ventas combinadas de PS3, Vita y PSP en España, ¿quién no posee aún alguna de estas consolas para rejugarlos?

Si todo el mundo opta por reciclar sus obras y la tendencia sigue yendo a más, dentro de otros veinte años, volveremos a jugar a *Crash*, pero al remaster del remaster, a 8K y 144 hz de refresco, sí, ¿pero habrá cambiado en algo la experiencia? ¿Seguiremos soportando entonces un control antediluviano o será la hora de intentar algo nuevo? Quizá resida ahí, en la necesidad de innovar y seguir adelante, la razón por la que Mario sigue triunfando con más de tres décadas a sus espaldas y Crash se tiene que conformar con remasters...

+ EN CONTRA

@AxtwaMin
"Esto va a incentivar el remake-remaster de todo y, por tanto, menos IP nuevas, que suponen un gran riesgo."

@juanmav2
"En su época, se crearon *Crash, Jak & Daxter, Ratchet, Conker, Sly Raccoon*... ¿Se les ha terminado la creatividad?"

@ZombieCage
"El éxito se debe a su precio por tres juegos."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **Sí** con un 66% de votos. Votos totales 1.405

Participa en: @Hobby_Consolas



The Alliance Alive

AÚN MÁS ROL TRADICIONAL DE CALIDAD EN 3DS

PLATAFORMAS
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
FuRyu

DISTRIBUIDOR
FuRyu

PRECIO
Desde 54,19 €
(importación)

LANZAMIENTO
22 de junio
(Japón)

Tras un pequeño retraso, el nuevo juego de rol de FuRyu, creadores de *The Legend of Legacy*, ya está disponible para los usuarios japoneses de 3DS.

El rol no para en la portátil. Tras los buenos resultados de *The Legend of Legacy*, las expectativas ante este juego eran altas y, de hecho, *The Alliance Alive* ha sido uno de los títulos más esperados del año en Japón, según los lectores de Famitsu. No en vano, el juego que nos ocupa ahora es mucho más ambicioso que su predecesor, y salta a la vista que FuRyu ha invertido en él unos recursos y un tiempo de desarrollo más significativos. La estética y la jugabilidad recuerdan mucho al mencionado *The Legend of Legacy*, pero el mundo es mucho más grande y variado, la historia es más rica y profunda, y sus combates por turnos incluyen numerosas novedades que lo distinguen como un producto fresco y con una identidad propia muy marcada. Llama especialmente la atención su gran elenco protagonista, compuesto por nueve personajes, cada uno con su propia historia, las cuales se van conectando unas con otras a medida que avanza la aventura.

Opresión demoníaca

The Alliance Alive transcurre en un mundo que fue conquistado por un clan de demonios hace cientos de años y, desde entonces, lo gobiernan. Nuestros personajes son humanos que desean librarse de su yugo, procedentes de distintas y variadas regiones: un lugar donde llueve continuamente, una tierra cubierta de nieve, una nación flotante rodeada de cristales, etc. Cada una de estas zonas nos presenta una subtrama propia y muy cuidada, en la que somos testigos de las diferentes relaciones entre los humanos y los demonios opresores.

En cuanto al sistema de combate, nuestro equipo cuenta con hasta cinco personajes al mismo tiempo (a diferencia de los tres de *The Legend of Legacy*), con características muy variadas que permiten muchas combinaciones, entre ellas ocho tipos distintos de arma. Dependiendo de la clase de herramienta que lleve equipada, el personaje puede aprender diferentes y devastadoras habilidades especiales: por ejemplo, un combo de tres golpes con el hacha o un ataque con el arco que resulta efectivo contra los enemigos de tipo bestia. De momento, no está confirmado si este juego seguirá los pasos de *The Legend of Legacy* con un lanzamiento occidental.



1 Los humanos organizan una resistencia para liberarse de los demonios que controlan el mundo.

2 A lo largo de la aventura, visitamos un buen puñado de ciudades y conocemos a personajes de lo más peculiares.

3 Además de los nueve personajes principales, también se nos unen otros durante la aventura.

4 Es un juego de rol muy tradicional. ¿Qué mejor lugar para buscar información que la taberna?

5 Hay ocho tipos de arma: espada, gran espada, hacha, lanza, bastón, arco, escudo y artes marciales.

6 Hay diversos vehículos y criaturas que nos permiten viajar por tierra, mar y aire, para alcanzar, así, nuevas áreas.

7 Cada personaje tiene puntos fuertes y débiles, y aprende nuevas habilidades según nuestro rendimiento en combate.

8 Usar el escudo como arma no sólo nos sirve para protegernos mejor, sino que también es posible usarlo para golpear a los enemigos.











SU ARGUMENTO ES RICO Y PROFUNDO, Y SUS COMBATES POR TURNOS DAN PARA MUCHO

UNA HISTORIA DEL CREADOR DE SUIKODEN

Yoshitaka Murayama es una figura muy importante en el rol japonés, pues, durante su época en Konami, fue el creador, director, productor y guionista de las tres primeras entregas principales de la aclamada saga *Suikoden*. Tras dejar Konami en 2002, fundó su propia compañía, Blue Moon Studio, con la que desarrolló el shooter *10.000 Bullets* para PS2. *The Alliance Alive* supone su regreso a un gran proyecto de rol, aunque, en esta ocasión, su trabajo se limita a escribir la historia y el guión del juego, que ha sido desarrollado por FuRyu.



Aquí TOKIO



Death end re;Quest, nuevo juego de rol de Compile Heart para PS4

El nuevo juego de los creadores de *Hyperdimension Neptunia* está en desarrollo para PlayStation 4. El protagonista acudirá al rescate de una chica atrapada en un videojuego multijugador tipo *Sword Art Online*, pero, una vez en él, se encontrará muchos bugs (suelos invisibles, paredes que podremos atravesar, etc.).

100.652

unidades vendidas de **ARMS** (Switch) en su primera semana en Japón

Habrá ediciones especiales de Fire Emblem Warriors en Japón

Los usuarios japoneses podrán disfrutar de estas ediciones tanto en Switch como en New 3DS. La Premium Box traerá tres CD con la banda sonora, un libro de arte y postales con imágenes de los personajes. Por su parte, la Treasure Box, que también tendrá todo eso, añadirá una figura de Piedra Dragón de la que, incluso, saldrá sonido.



Antique Carnevale, el nuevo proyecto de Square Enix

La compañía ya ha lanzado en Japón este juego de rol de tablero para navegadores, que cuenta con la personificación de algunas criaturas clásicas de la serie *Final Fantasy*, como Ifrit y Fenrir. Por el momento, sólo está disponible para Japón, a través de Yahoo Japan.



Mundos de entregas clásicas en Dragon Quest XI para 3DS

La versión de 3DS de *Dragon Quest XI* contará con una función exclusiva muy especial. A través de StreetPass, conoceremos a los Yocchi, unas extrañas criaturas que nos permitirán el acceso a mazmorras especiales. Si completamos dichas mazmorras, ¡podremos viajar a mundos de anteriores *Dragon Quest*!

Edición especial de SMT: Strange Journey Redux

Este juego de 3DS saldrá en Japón en octubre (2018 en Europa), coincidiendo con el 25º aniversario de *Shin Megami Tensei*. Para celebrarlo, esta edición incluirá seis CD con canciones de la saga y un libro de 208 páginas.



Terra Battle 2 y Terra Wars, nuevos juegos de Mistwalker para PC y móviles

Mistwalker, la compañía de Hironobu Sakaguchi (creador de *Final Fantasy*), ha colaborado con Silicon Studio (*Bravely Default*) para crear la segunda entrega de este free-to-play que combina rol, estrategia y puzle. También está en desarrollo el spin-off *Terra Wars* (en la imagen).

24.596

unidades vendidas de **Radiant Historia: Perfect Chronology** (3DS) en su primera semana en Japón

Switch, misión imposible en Japón



Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Probablemente, habréis leído sobre lo complicado que es encontrar hoy día una Switch en las tiendas niponas. No hace falta investigar mucho para averiguar si es cierto; ya os lo digo yo: resulta casi imposible. La gente aún acude a los establecimientos a primerísima hora de la mañana, cuando suelen reponer el stock las tiendas, para ver si ha llegado esa ansiada nueva unidad. Pero... nunca llega. Algunas tiendas hasta han puesto carteles en el mostrador o la entrada, informando de que, de momento, no están recibiendo unidades, para que, así, los clientes no pierdan el tiempo, entrando y/o preguntando. Por si no fuera suficiente, la inmensa mayoría de comercios no dan la posibilidad de reservarla. Supongo que esto os chocará tanto como a mí, ya que, en España, las reservas están disponibles en pequeñas tiendas de barrio. Desconozco los motivos que tienen en Japón para no permitirlas y, aunque les preguntes el porqué, no dan una respuesta clara. Si hablamos de comercios online, como Amazon Japón, el tema es diferente. Ahí, resulta mucho más sencillo comprar una Switch. El problema es que deberás pagar un alto precio para conseguirla, y nunca mejor dicho.

Especulación asiática

Ya os estaréis imaginando por dónde van los tiros. Sí, me refiero a los especuladores. Esta gente vende la consola a un mínimo de 350 €, siendo el precio de venta al público, con tasas incluidas, de unos 255 €, y lo peor es que Amazon no hace nada para impedirlo. Por desgracia, es algo que ocurre en todo el mundo. En Japón, los rumores apuntan a que los especuladores —asiáticos— son, la gran mayoría, de origen chino. Esta creencia se basa en que, si bien las cajas de las Switch que venden los especuladores están en japonés, los envíos suelen proceder de China. Eso es, al menos, lo que dicen las malas lenguas... Esperemos que este asunto de los "resellers" cambie pronto. Por poner un ejemplo, eBay se ha puesto las pilas a este respecto con SNES Mini, poniéndoselo más complicado a los especuladores. Podéis encontrar más información en www.hobbyconsolas.com.

Las tiendas y los sorteos

Por suerte, hay comercios que luchan contra esta mala práctica y, en lugar de vender la consola directamente a los clientes, lo que hacen es "sortear" el turno de compra. Para participar, debes rellenar un formulario, escribiendo tu nombre completo, dirección, email, teléfono, motivos por los que deseas la consola y algún detalle más. Tras esto, hay que esperar una media de un par de semanas hasta conocer el resultado. Hay muchos establecimientos que realizan esta buena praxis, algunas online y otras físicas. Personalmente, he participado durante dos meses en varios de estos sorteos, pero sin suerte. Al final, la encontré —y compré— por 370 €, con una microSD de 200 GB. Es cara, comparada con el precio original japonés, pero no tanto respecto al precio español. Logré encontrarla en una web japonesa que parecía algo "oscura", pero, por suerte, todo salió bien y llegó en perfecto estado. Cuento mi ejemplo para que os hagáis una idea de la odisea que muchos japoneses viven para poder conseguirla. Sólo hace falta entrar en amazon.co.jp, en las opiniones de los clientes sobre Switch, porque su mar de comentarios sarcásticos no tiene desperdicio. Traduzco uno que me hizo especial gracia, de un japonés descontento con el panorama y que decía: "Qué sería de nosotros sin los especuladores. Gracias a ellos, podemos adquirir nuestras queridas consolas, podemos seguir disfrutando de nuestra afición. Y, por si fuera poco, ayudan a que las ventas de artículos de Nintendo crezcan exponencialmente, comprando cientos de unidades de golpe. Además, tras comprar todas esas consolas, ¡no las sacan de sus cajas! ¡Es increíble lo bien que las cuidan! ¡Prefieren guardarlas en perfecto estado para otras personas! ¡Para nosotros!". ■





■ Muchas tiendas, online incluidas, hacen "sorteos" como éste, que insta a inscribirse de forma calmada. A menudo, estas webs se "caen", debido al alto tráfico...

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



Disney LA NUEVA FACTORÍA DE LOS SUEÑOS

Una de las compañías de entretenimiento audiovisual más queridas de la historia acaba de celebrar un evento propio, el D23, para recordar que sus licencias mas conocidas llenarán de diversión el reino de los videojuegos, con guerras galácticas, superhéroes de todos los colores y mitos de la animación.

Gameplay



La comandante Iden Versio humanizará a los villanos de Star Wars. Será una superviviente de la Batalla de Endor, desde donde vio el estallido de la segunda Estrella de la Muerte.

Star Wars Battlefront II

PS4, XBOX ONE Y PC ■ DICE (ELECTRONIC ARTS) ■ SHOOTER ■ 17 DE NOVIEMBRE

Hace casi dos años, *Battlefront* cabreó a muchos fans de Star Wars como si de Jar Jar Binks se tratara, con su rebelde ausencia de campaña o su imperialista política de contenidos descargables. Por suerte, EA tomó nota de las furibundas críticas y, de modo similar al de *Titanfall 2*, va a servirnos una secuela mucho más completa y ponderada, es decir, con modo Historia, con DLC gratuitos y con contenidos de las siete películas de la saga.

Lejos de plantear un argumento de relleno, se ha colaborado estrechamente con Lucasfilm y el guión será canónico. Concretamente, abarcará el periodo de tiempo comprendido entre "El retorno del Jedi" y "El despertar de la Fuerza", inédito en las películas. Además, veremos el punto de vista de los "malos", pues encarnaremos a Iden Versio, la comandante del Escuadrón Inferno y ligada a la vida militar desde niña, al ser hija de un almirante del Imperio.

"Busco a un gran guerrero"

La campaña ha sido desarrollada por Motive Studios y Criterion, y pinta de muerte, pero será en el multijugador competitivo donde más intensa sea la Fuerza. Las refriegas, de hasta 64 jugadores, recrearán múltiples batallas de las dos trilogías antiguas e, incluso, de las nuevas películas, con la participación de héroes como Yoda, Luke Skywalker, Darth Maul o Rey. Como en la anterior entrega, podremos cambiar entre primera y tercera persona, y las naves, como el Ala-X, el Naboo Fighter o los cazas TIE, tendrán más protagonismo.

Disney y EA han medido muy bien el calendario y *Battlefront II* llegará justo a tiempo para acompañar el estreno de "Los últimos Jedi". Como Palpatine, tendrá poder ilimitado y dominará la galaxia. ■



Los Episodios I, II y III sí que estarán representados esta vez, con batallas como la de Theed, sacada de "La Amenaza Fantasma".

Campaña y DLC gratis ayudarán a olvidar aquella perturbación en la Fuerza de 2015



Spider-Man

Gameplay

■ PS4 ■ INSOMNIAC GAMES (SONY) ■ AVENTURA ■ 2018

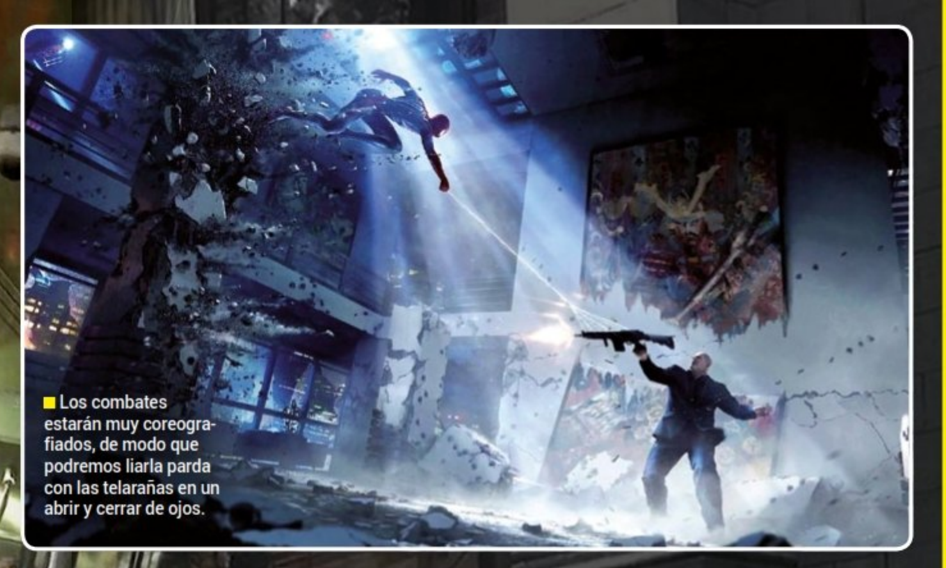
Disney, Sony e Insomniac Games es un triunvirato que, de primeras, suena muy bien, y más aún si es para hacer un juego de Spider-Man, una de las licencias estrella de Marvel, una vez que Activision ha dejado de tenerla, sobre todo ahora que vuelve a estar en boga, con el estreno de "Homecoming". Sin embargo, en lugar de hacer un producto basado en la película para aprovechar su tirón, a Insomniac se le ha dado bastante manga ancha para que desarrolle su propia historia sobre el vecino más ilustre de Nueva York. Así, se explotará la doble faceta de Peter Parker como superhéroe y como persona de a pie. Para el estudio, y también para Marvel, es fundamental que al jugador le importe la persona que hay tras la máscara, así que, previsiblemente, lo veremos también en su día a día. Concretamente, con veintitrés años, será un recién graduado, sin novia... y al cuidado de su tía May, por supuesto. Por ahora, sabemos que dos de los villanos que le amargarán la vida serán el Señor Negativo y Kingpin, mientras que, en el bando aliado, estará la capitana de la policía Yuri Watanabe.

Telarañas en Manhattan

Desde que Disney compró Marvel, las adaptaciones de los cómics de la compañía al celuloide se han hecho cada vez más habituales, pero faltaban videojuegos, más allá de los de LEGO. Tras las muchas medianías que nos tragamos en la pasada década (como los de Hulk y el Capitán América), *Spider-Man* promete abrir una nueva senda.

Insomniac ha cogido los conceptos que ya erigió para *Sunset Overdrive* y los ha moldeado con el imaginario arácnido, empezando por la ciudad de Nueva York, entre cuyos rascacielos podremos movernos a toda velocidad, ya sea usando telarañas como lianas o corriendo por fachadas. Como contrapunto, se ha imitado el combate cuerpo a cuerpo de la serie *Batman Arkham*, con esquivas ligadas al sentido arácnido de Peter Parker o la opción de tirar de objetos del entorno con las telarañas. También podremos optar por el sigilo, usando telarañas para paralizar a los enemigos o colgarlos del techo.

La acción será muy fluida y entroncará con planos cinematográficos canalizados a través de QTE. PS4 tiene aquí una picadura seria para el medio plazo. ■



Los combates estarán muy coreografiados, de modo que podremos liarla parda con las telarañas en un abrir y cerrar de ojos.



LAS REFERENCIAS

EL CÓMIC ULTIMATE SPIDER-MAN



Insomniac se ha inspirado en esta subsaga, de la que veremos caras familiares, pero la historia se ha escrito de cero, en estrecha colaboración con Marvel.



SUNSET OVERDRIVE

Spider-Man tendrá algunas similitudes con este juegazo que Insomniac lanzó para Xbox One en 2014, como el desarrollo en un mundo abierto por el que moverse de forma alocada, la colorida paleta de colores o el humor a base de chascarrillos.



El Señor Negativo, con su bipolaridad, será uno de los villanos. El otro que hay confirmado por ahora es Kingpin.



Miles Morales, el Spider-Man afrolatino, se dejó ver fugazmente en el tráiler del E3. ¿Será el personaje principal? ¿Habrá algún tipo de modo cooperativo?

Picando de *Sunset Overdrive* y *Batman Arkham*, Insomniac tejerá una exclusiva de altos vuelos



Tráiler

Kingdom Hearts III

■ PS4 Y XBOX ONE ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 2018

Tras anunciarse en el ya lejano 2013, *Kingdom Hearts III* tiene, al fin, fecha estimada: llegará en algún momento de 2018. El desarrollo se ha alargado tanto porque se empezó usando un motor propio antes de cambiar a Unreal Engine 4, por decisiones corporativas de Square Enix y porque Tetsuya Nomura está compaginando su dirección con la de *Final Fantasy VII Remake*, pero ya se ve la luz al final del túnel.

El creativo japonés estuvo en el evento D23 para presentar un nuevo tráiler, con el que se anunció la presencia de un mundo basado en "Toy Story", que se suma a los ya conocidos de "Hércules", "Big Hero 6" y "Enredados". Será la primera vez que una IP de Pixar, el gran baluarte actual de Disney en cuanto a animación, aparezca en la saga.

Kingdom Hearts es una de esas pocas sagas que aún apuestan por la continuidad argumental entre sus sucesivas entregas. Aunque se ha ido enrevesando con tanto spin-off, el argumento de esta tercera entrega se puede resumir en que, tras conocer los planes bélicos del Maestro Xenahort, Sora, Goofy y Donald deberán buscar a los siete guardianes de luz para combatir la oscuridad (¿significa eso que el número de mundos quedará fijado en siete?). Mientras, el Rey Mickey y Riku irán en busca de antiguos poseedores de la Llave Espada, con la Organización XIII y villanos como Hades, Maléfica y Pete tramando maldades. Y Nomura ha dicho que habrá un segundo personaje jugable (¿será Roxas otra vez?).

Una Llave Espada con corazón

El planteamiento jugable volverá a ser el de un RPG de acción, pero habrá importantes novedades respecto a las entregas anteriores. Por encima de todo, destacará el renovado sistema de combate, asociado a la capacidad de la Llave Espada para transformarse en diversas armas, que variarán según el mundo en el que nos encontremos. Así, se podrá convertir en dos pistolas, en un martillo, en un escudo, en un guantelete... Las refriegas serán mucho más caóticas y variadas, pues, aparte de Goofy y Donald, se nos unirán temporalmente personajes como Hércules, Woody o Buzz, lo que seguro que dará pie a multitud de ataques combinados. Además, en el mundo de "Toy Story", podremos subir a un robot y disparar en primera persona; en el de "Big Hero 6", se podrá volar...

En lo visual, *Kingdom Hearts III* será un bello espectáculo, pues cada mundo imitará la estética de la película en que se inspira. Solo hay que fijarse en las imágenes de "Toy Story", con la habitación de Andy o el jardín de la casa, replicados con tal mimo que bien podría ser trabajo de Pixar, y no de Square Enix con Unreal 4. Ojalá la compañía vuelva a animarse a doblar las voces al castellano para que esta secuela haga que nos sintamos, otra vez, como niños. ■



Visualmente, cada mundo será digno de la película de la que esté extraído. El de "Toy Story" bien lo podría haber dibujado Pixar.





LA DISNEY MÁS CONTEMPORÁNEA





Los primeros mundos en anunciarse para *Kingdom Hearts III* fueron los de "Enredados" y "Big Hero 6", dos de las sagas de dibujos animados de Disney de más reciente creación. Así pues, Sora, Donald y Goofy visitarán sitios como la Torre de Rapunzel y San Fransokyo, donde, previsiblemente, se toparán con aliados como Flynn Rider, la propia princesa Rapunzel o Baymax.



En el mundo de "Toy Story", habrá que ayudar a Woody, Buzz, Hamm, el Sargento y Rex a encontrar a Andy y al resto de juguetes, raptados por los sincorazón.

Cada mundo tendrá la estética del filme homónimo y algunas mecánicas jugables propias, asociadas a la Llave Espada

Star Wars
Realidad Aumentada

■ REALIDAD AUMENTADA ■ LENOVO, LUCASFILM ■ VARIOS ■ SIN CONFIRMAR

Una de las grandes sorpresas de Lucasfilm desveladas en el evento D23 fue este proyecto, que se comercializará en breve. Se trata de unas gafas autónomas de realidad aumentada que sólo necesitan un móvil para funcionar. Gracias a ellas, contemplaremos el "mundo real", pero, encima de él, veremos superpuestos gráficos e imágenes que nos permitirán recrear en cualquier parte, por ejemplo, el icónico Holochess (el juego de ajedrez con bestias que aparecía en la primera película de "Star Wars"). El hardware, lo que es el visor en sí, está siendo desarrollado y fabricado por Lenovo, mientras que, de la parte de software, se está encargando la mítica Lucasfilm (serán apps para el teléfono). Y la cosa no podría pintar mejor, a tenor de los primeros vídeos con algunas demos y prototipos que actualmente están desarrollándose para la plataforma.

El desafío Jedi

Jedi Challenges será el juego encargado de inaugurar esta tecnología, y poco se sabe, más allá de que será compatible con una espada de realidad aumentada (como la que aparece en la imagen inferior). Suponemos que ofrecerá distintos tipos de prueba/juego, como la esfera de entrenamiento (con la que Luke comenzaba a dominar la Fuerza en el Halcón Milenario) o, incluso, combates con sable de luz. También se pudieron ver batallas campales como la de Hoth en el salón de una casa y otras demos que nos hacen babear por el visor. ■



JEDI CHALLENGES Será el juego encargado de poner de largo el visor (que, por cierto, aún no tiene nombre). Su página oficial sólo sirve para apuntarse y recibir información sobre cuándo se podrá reservar...



HOLOCHESS Fue una de las demos que convencieron al gran público. Porque ¿quién no ha soñado con recrear este icónico juego de "ajedrez"?



BATTLE Parecían los mimbres de un juego táctico, con numerosas naves, puestos fijos y unidades combatiendo unos contra otros.



OTRAS DEMOS Gracias al visor, podremos "ver" a personajes icónicos de la serie en cualquier parte, como este stormtrooper, en el salón de casa.

Tráiler

Powers United VR

■ PC (OCULUS RIFT) ■ OCULUS STUDIOS ■ ACCIÓN ■ SIN CONF.





■ Desde una perspectiva en primera persona, daremos rienda suelta a los poderes de personajes como Capitana Marvel, Hulk, Rocket Raccoon y más.

Más allá de la experiencia de *Batman Arkham VR*, la realidad virtual estaba tardando en explorar las posibilidades de convertirnos en un superhéroe. ¿Y quién mejor que Marvel para ello? Los responsables de llevarlo a cabo son Oculus Studios y Sanzaru Games, que, gracias a Oculus Rift y sus Touch Controllers, literalmente nos pondrán en el pellejo de Hulk, Rocket Raccoon, Capitana Marvel o Ronan el Acusador, entre otros personajes (la lista no está cerrada y seguirá creciendo). Con cualquiera de ellos, nos enfrentaremos a un juego de acción, en el que podremos dar rienda suelta a nuestros poderes para acabar con oleadas de enemigos, ya sea jugando solos o en cooperativo con amigos.

Desata todo tu poder

La verdadera gracia del juego es que, gracias a los Touch Controllers, con cada mano, podremos realizar acciones distintas (Rocket Raccoon utilizará dos armas distintas, Capitana Marvel podrá lanzar sendos rayos...) y la forma de recrear los poderes será tremendamente fiel a lo visto en cómics y películas (por ejemplo, Hulk podrá crear ondas sísmicas golpeando el suelo, agarrar y lanzar enemigos...). Habrá que ver lo que da de sí la idea, pero, de primeras, no pinta mal... ■

OTROS PROYECTOS
CON LICENCIA DISNEY YA EN MARCHA



Marvel vs Capcom Infinite

Gameplay

El repertorio de licencias de Disney es inmenso, lo que se traduce en colaboraciones con multitud de compañías. El crossover entre los personajes de Marvel y los de Capcom es una herencia recibida, pero era inevitable hacerle un nuevo encargo a la compañía japonesa, ahora que el género de la lucha en 2D vuelve a estar en pleno apogeo. Así, éste será el primero de los próximos juegos de Disney, pues sale el 19 de septiembre para PS4, Xbox One y PC, con la participación de superhéroes como Iron Man, Capitán América, Hulk, Thor, Ojo de Halcón, Doctor Extraño, Rocket Raccoon, Gamora, Capitana Marvel...



STAR WARS

Tras *Battlefront II*, EA lanzará otros dos juegos de La Guerra de las Galaxias. El primero, desarrollado por Visceral Games, será una aventura con influencias de *Uncharted*, mientras que el segundo será un juego de acción de Respawn Entertainment, creadores de *Titanfall*.



LOS VENGADORES

Habrá varios juegos de Los Vengadores producidos por Square Enix. El primero de ellos está siendo desarrollado conjuntamente por Crystal Dynamics, responsables de los últimos *Tomb Raider*, y Eidos Montreal, autores de *Deus Ex: Human Revolution* y *Thief*. Al loro con eso.



GUARDIANES DE LA GALAXIA / LEGO

Telltale Games se halla en pleno lanzamiento episódico de una de sus aventuras gráficas, esta vez basada en Guardianes de la Galaxia. Además, el 14 de noviembre, se pondrá a la venta *LEGO Marvel Super Heroes 2*, la enésima de estas aventuras protagonizadas por piezas.







NUEVAS PELÍCULAS

Hasta 2019, Disney estrenará veintiún películas: superhéroes ("Thor: Ragnarok", "Vengadores: Infinity War 1 y 2"), Star Wars ("Los últimos Jedi", el spin-off de Han Solo), animación made in Pixar ("Coco", "Toy Story 4"), clásicos pasados a imagen real ("El Rey León", "Dumbo")...

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM











Tras el éxito de la primera edición, la feria Barcelona Games World crecerá en tamaño y oferta de actividades para convertirse en un evento de referencia a nivel internacional.

Tras los buenos datos de asistencia de la primera edición, con más de 120.000 visitantes, Barcelona Games World se ha convertido ya, por derecho propio, en la feria del videojuego más importante de nuestro país, superando holgadamente a otros desaparecidos salones, como Madrid Games Week (su última edición fue en 2015).

Organizada por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) y Fira de Barcelona, la edición de este año de Barcelona Games World crecerá en todas sus dimensiones, no sólo en tamaño. En esta ocasión, la superficie de exposición superará los 60.000 metros cuadrados (un 25% más que el año pasado), gracias a los cuales se mejorará la experiencia de los visitantes, así como la organización de los contenidos. Además, esta ampliación de espacio permitirá acoger a más expositores (aún sin estar cerrada la lista, la gran mayoría de los que participaron el año pasado repetirán) y nos ofrecerá muchas más actividades paralelas, para satisfacer los distintos gustos de todos los visitantes (concursos de cosplay, competiciones con juegos, etc.).

Más expositores, más juegos

La feria, que se celebrará entre el 5 y el 8 de octubre, contará con la participación de las principales compañías de videojuegos del sector, que ya están trabajando para traer sus más rabiosas novedades. Entre los asistentes confirmados, están Sony, Nintendo, Electronic Arts, Take-Two, Warner Bros Interactive, Bandai Namco, Koch Media, BadLand, Activision-Blizzard... o, incluso, fabricantes de la talla de Asus o Razer y proveedores de ancho de banda o telefonía como Orange. Como decíamos antes, la lista de expositores aún no está cerrada, y pueden sumarse más nombres conocidos por todos en las próximas semanas... »









Expositores, stands y juegos



La segunda edición de Barcelona Games World ha nacido con la clara vocación de ser muy superior a su precursora, en todos los sentidos. Así, la superficie de exposición será un 25% más grande, unos 60.000 metros cuadrados, espacio más que suficiente para acomodar todos los stands y que no haya problemas para que los visitantes se muevan cómodamente. Este incremento de tamaño implica que esta edición ocupará los palacios 1, 2, 5 y la Plaza de l'Univers del recinto de Montjuïc de Fira Barcelona (es decir, un palacio más y la Plaza). Por el momento, ya se han confirmado un montón de expositores que, como decimos, sabemos positivamente que ya están con toda su maquinaria en marcha para traer a la feria sus mejores juegos y más de una sorpresa inesperada. Los nombres confirmados son Activision-Blizzard, BadLand Games, Bandai Namco Entertainment, Bigben Interactive, Electronic Arts, Game, Koch Media, Nintendo Ibérica, Sony Interactive Entertainment, Take Two Interactive, Wargaming y Warner Bros Interactive Entertainment... La lista no está cerrada, y no descartamos que más de un nombre conocido se sume a la fiesta.

Tampoco podemos olvidar que, dentro de cada stand, también encontraremos algunos espacios temáticos, como los desarrollos de PS Talents en Sony, la zona indie de BadLand (con desarrollos que el sello editará) o, incluso, áreas reservadas a la realidad virtual. Otros expositores, además, reservarán parte de su espacio a otros menesteres, desde anfiteatros para asistir a presentaciones con miembros de los equipos de desarrollo de sus títulos a competiciones en directo. Desde un punto de vista más lúdico, no faltarán los stands específicos para ciertos juegos (como la tétrica casita de *Resident Evil 7* de 2016), canchas de básket —como la que montó 2K el año pasado— para echar un partidillo... La feria no sólo serán los juegos: será un show en sí misma. Estad atentos a la web oficial para conocer nuevos detalles.





JUEGOS CONFIRMADOS. Sin saber si estarán de forma jugable o sólo en vídeo, éstos son algunos de los títulos que encontraremos seguro en la feria... ¿Te suenan?

Desarrollo local





Como el año pasado, los estudios nacionales también estarán muy presentes en Barcelona Games World, con espacios habilitados para que puedan mostrar sus obras. Un escaparate único para que pequeños estudios que están empezando, o incluso alguno ya con renombre, muestren sus desarrollos en curso, facilitando así que editores, distribuidores, público y prensa puedan ver qué se traen entre manos y generar nuevas oportunidades (desde "feedback" de los jugadores a que alguien les publique el juego). Todo eso, sin olvidar la zona Talents dentro del stand de PlayStation, en la que se podrán ver los principales proyectos que están en marcha en las distintas sedes de la iniciativa. Este año, prometen ser aún más numerosos, tras la apertura de la sede en Valencia.

» Hemos contactado con la gran mayoría de ellas y, aunque es pronto para hablar de los títulos concretos que traerá cada una, muchas intentarán poner al alcance de los visitantes no sólo sus lanzamientos de cara a la campaña de Navidad, sino también títulos que actualmente se encuentran en pleno desarrollo y que se lanzarán el año que viene. Algunos estarán sólo en forma de vídeo, pero otros serán jugables...

El paraíso de los coleccionistas

Los stands no sólo albergarán juegos; también habrá tiendas, como GAME, en las que podremos hacer nuestras compras, tanto de videojuegos como de accesorios. Tampoco faltarán las tiendas de componentes de PC, ni de temática "friki", con algunos puestos especializados en figuras, camisetas, réplicas de armas aparecidas en juegos, libros, cómics y cualquier otro merchandising que se os pueda ocurrir. Si nos permitís un consejo, ¡ahorrad en estos meses! Porque, una vez allí, resistirse ante tanta y tan variada oferta resulta muy complicado. Y tranquilos, porque, si las compras no son lo vuestro, BGW tiene aún más que ofrecer.

Los aficionados a los eSports también tendrán motivos de alegría, ya que, gracias a la participación de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) y PlayStation League, podremos disfrutar de espectaculares encuentros (ya hay confirmadas varias finales) y participar en distintos campeonatos y desafíos.

Y, si te gustan el videojuego clásico y el coleccionismo, no te puedes perder la cita con RetroBarcelona. Sus 5.000 metros cuadrados albergarán más de 250 máquinas de todos los tiempos, y nos invitará a hacer un agradable viaje por la nostalgia... e, incluso, "picar" con alguna joya retro en sus numerosos puestos. Y eso sin olvidarnos de otro tipo de actividades que se irán desarrollando a lo largo de los cuatro días de feria: desfiles, música en vivo, concursos... ¡incluido el de cosplay, que fue un gran éxito en la primera edición y que regresará más grande! Apuntad la fecha y el lugar: el sábado 6 de octubre, el escenario del palacio 5 acogerá los desfiles de los participantes que optarán a los premios en las categorías "Best of the Show", "Confección", "Caracterización", "Armadura" y "Premio honorífico".

Incluso podremos aprovechar la ocasión para conocer a grandes figuras del sector, como Toru Iwatani, creador del mítico *Pac-Man*, el único confirmado por el momento, aunque seguro que habrá »











Games Pro



CO-OP Business Zone

BGW volverá a alojar este espacio para profesionales, en el que se organizarán encuentros entre desarrolladores, editores e inversores para crear una plataforma que impulse nuevos proyectos. La CO-OP Business Zone también acogerá talleres, que abordarán temas clave para los emprendedores del sector, como la monetización, el marketing, la comunicación...



Educación

También habrá un programa de talleres y conferencias sobre el desarrollo de videojuegos y educación, donde se abordarán temas como la gamificación en las escuelas, la educación en el período 2030-2050 o las profesiones del mañana.



COMPETICIONES. BGW será la sede de algunas competiciones importantes, como la Challenger Series que da acceso a la Championship Series de *LoL*.



Grandes torneos de eSports

2017 está siendo el año en el que los eSports están alcanzando nuevas cotas de popularidad a nivel local, algo que se notará especialmente en Barcelona Games World, donde dispondrán de un papel y un espacio muy especiales, como sede de las finales de algunas competiciones. Así, durante la feria, se celebrará la final nacional de *League of Legends*, organizada por la Liga de Videojuegos Profesional y cuyo ganador tendrá acceso directo a la Challenger Series, torneo a nivel europeo que, a su vez, da acceso a la League of Legends Championship Series (LCS), la máxima competición continental del juego. Por si eso no fuera suficiente, Bandai Namco celebrará en Barcelona un Master Event del Tekken World Tour, un campeonato internacional para jugadores profesionales de *Tekken 7*, donde los asistentes podrán comprobar el elevado nivel de estos deportistas electrónicos. Por supuesto, no faltará la competición oficial de PS4. PlayStation League celebrará las finales de los PlayStation Plus Challenges, aunque, además, habrá diversos torneos abiertos al público, para dar la oportunidad a los asistentes de clasificarse, si no han superado las fases online disputadas en PS League. Por último, Nintendo organizará la final de su campeonato nacional de *Mario Kart 8 Deluxe*, a la que accederán doce jugadores, cuatro provenientes de una fase previa y ocho más clasificados durante las competiciones en BGW.

E insistimos: todo esto es lo que está confirmado por el momento, ya que seguro habrá más competiciones, sorpresas y jugosos premios. Para estar al día y enteraros de futuras actualizaciones, visitad la página de BGW.



RetroBarcelona

Fue otro de los espacios que gozaron de un gran éxito en la primera edición, y este año, en su quinta edición, la feria retro que se aloja dentro de BGW promete volver a partir la pana. El cartel oficial, que podéis ver aquí, a la izquierda de este texto, ya adelanta un importante detalle: la saga *Street Fighter*, que acaba de cumplir su trigésimo aniversario, será una de las indiscutibles protagonistas de la feria retro.

Además, este año, RetroBarcelona también crecerá en tamaño y dispondrá de una superficie de más de 5.000 metros cuadrados, en los que tendrán cabida distintos espacios y áreas, como una zona para probar los grandes éxitos y algunas joyas menos conocidas de consolas retro, ordenadores clásicos y máquinas recreativas (incluyendo pinballs y arcades) de los 80 y los 90, así como un espacio para conferencias o una completísima exposición con sistemas clásicos de 8 bits, entre los que no faltarán reconocidos modelos de fabricantes/estándares como Amstrad, Atari, Commodore, MSX o Sinclair, por mencionar sólo algunos. Tampoco faltará a la cita "Videojuegos x Alimentos", una de esas iniciativas que nos encantan, por su faceta solidaria (y a la que, humildemente, hemos contribuido en el pasado).

Sobra decir que los coleccionistas también podremos dejarnos el sueldo (e, incluso, hipotecarnos el futuro) en los numerosos puestos de compraventa, donde nos aguardará una amplísima selección de títulos y consolas de todos los tiempos, desde los primitivos ordenadores de 8 bits a NES o sistemas más recientes, como PS2... y todo lo que ha habido entre medias. A la cita no suelen faltar tampoco sistemas y juegos que nunca llegaron a lanzarse en España (o sus versiones originales japonesas). Un auténtico paraíso por el que merece la pena perderse varias horas (y, si es con una lista de la compra y dinero en el bolsillo, mejor). Sin duda, otra de las paradas obligatorias si vas a pasarte por Barcelona Games World.

» más. La oferta promete ser suficientemente amplia para que nadie se aburra.

La feria, también profesional

En su afán por potenciar el desarrollo nacional, AEVI también organizará la CO-OP Business Zone, un espacio para profesionales que acogerá actividades de networking y de formación. Habrá un programa de talleres y conferencias que fomentarán el uso y el desarrollo didáctico del videojuego, coordinado por profesores en activo. Además, varias universidades, con grados en desarrollo de videojuegos, mostrarán sus opciones formativas. Además, el 6 y el 7 de octubre, se celebrará una Game Jam, una competición por equipos para estudiantes universitarios consistente en desarrollar un videojuego en menos de treinta horas, con una temática que se desvelará allí mismo, para que nadie vaya "preparado".

Como veis, BGW está hecha por y para amantes de la industria del videojuego, sean usuarios, desarrolladores, estudiantes... Y tranquilos, porque, en www.hobbyconsolas.com, os informaremos de todo: somos el medio oficial de BGW.

Invitados especiales





Si el año pasado contamos con la presencia de Hajime Tabata (director de *FFXV*), o, incluso, de miembros de Guerrilla (que mostraron *Horizon* medio año antes de lanzarse), este año, por el momento, ya hay un nombre de excepción: Toru Iwatani, el padre del mítico *Pac-Man*, quien dará una charla sobre la creación de su icónico personaje. Sabemos que otras compañías están trabajando para traer a más personalidades, pero aún es pronto para hablar de nombres...

GameJam



Barcelona Games World también acogerá, por primera vez, una Game Jam, un evento que se celebra en muchas partes del mundo y que consiste en crear un videojuego (de temática libre o con un "tema") en un tiempo límite. En este caso, serán treinta horas, en las que distintos equipos de estudiantes y aficionados "lucharán" por crear la mejor y más original obra. Sin duda, es otro atractivo más que hará crecer a este salón.

1001 cosas para hacer





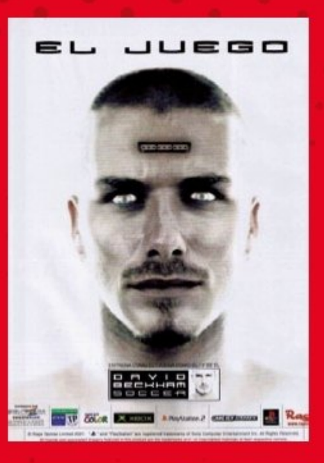




Por si visitar los stands de los expositores y probar sus juegos no fuera suficiente, también podremos disfrutar de un variado abanico de actividades, entre las que destacará el Gran concurso de Cosplay, que regresa más grande que el año pasado y con premios en cinco categorías ("Best of the Show", "Confección", "Caracterización", "Armadura" y "Premio honorífico"). Si te va disfrazarte, aún tienes dos meses para crear el cosplay definitivo... aunque el nivel será muy alto, como pudimos ver el año pasado. Por supuesto, también habrá todo tipo de actividades, desde experiencias multimedia con música o desfiles hasta, incluso, espacio para alguna actividad deportiva. Y tranquilo, porque también podrás babear en numerosas tiendas donde podrás comprar todo tipo de merchandising, libros, cómics, mangas, figuras... GAME, como es habitual, no faltará a la cita (ni sus ofertas). Y, por supuesto, Fira también dispone de un amplio espacio de restauración, para que la gente pueda comer algo y descansar para recuperar fuerzas y seguir la visita por los stands.

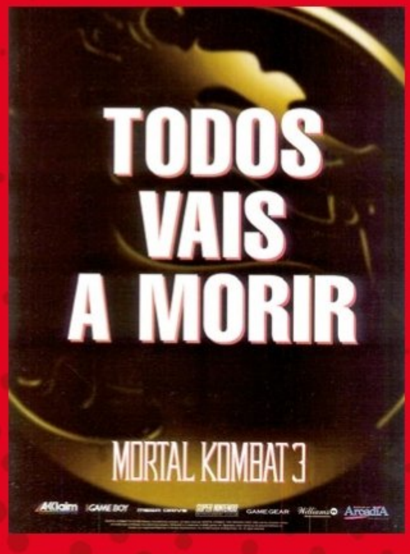
PUBLI

¡TÚ ANTES M

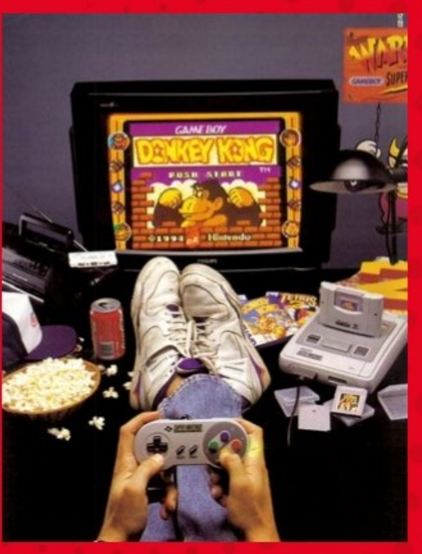




























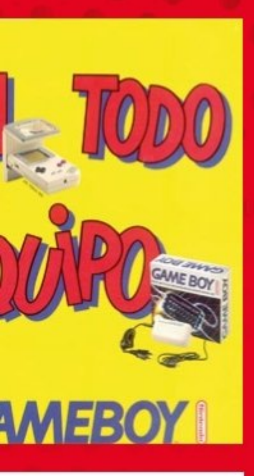
1ª PARTE

...CIDAD

...IOLABAS!

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

La publicidad ya no es lo que era: el vergel de antaño se ha convertido en un secarral, pero siempre quedará el recuerdo de cuando las compañías le echaban valor.





El dicho de que cualquier tiempo pasado fue mejor suele ser exagerado y hasta injusto, pero no lo es para la publicidad, en especial si hablamos de publicaciones impresas como Hobby Consolas. La mengua de la inversión por parte de las empresas es más que patente desde hace años, lo que explica por qué nuestra revista ya no es tan "gorda" o, peor, por qué numerosas cabeceras han tenido que echar el cierre. De eso se ha hablado largo y tendido, pero no así de la languidez creativa de los publicistas de videojuegos. Encima de que hay pocos, los anuncios de hoy en día son la corrección llevada al extremo. En general, se reduce al arte oficial del juego de turno (o el armazón de una consola), con el logo y lema oficial, la fecha de salida y poca cosa más.

Sin embargo, en los 90 y la primera década del siglo XXI, cuando Internet y las redes sociales no tenían a los potenciales clientes atentos casi las veinticuatro horas del día, las compañías se devanaban los sesos para llamar más la atención que la competencia y ganarse el favor del lector. Fruto de esa necesidad, asistimos a un festival de publicidades de todos los colores. Por eso, hemos echado mano de la hemeroteca de Hobby Consolas (disculpad si algunos anuncios se ven ligeramente "cortados") para recodar cómo era antes el marketing en la industria de los videojuegos. La cantidad de material que hemos recabado es tal que nos hemos visto obligados a dividir el reportaje en dos partes, la segunda de las cuales se publicará en el número 314 de la revista. Y, aun así, se nos quedarán cosas en el tintero...

Este mes, hemos querido empezar con los lemas que acompañaban a las consolas, con un pequeño apartado para las siempre esperadas rebajas de precio. En relación con eso, la guerra entre las compañías era tan cruenta que eran frecuentes las pullas, en especial entre Nintendo y Sega, algo impensable hoy en día. Igual de inconcebible es ver en los tiempos que corren publicidades transgresoras, violentas o que puedan herir sensibilidades, así que recordamos cómo se las gastaban algunos.

LA PUBLICIDAD YA NO ES LO QUE ERA: LEMAS, PULLAS, TRANSGRESIÓN...

Como aperitivo para la segunda parte del reportaje, os anticipamos que hablaremos de publicidades sexistas o con referencias sexuales, otro tema en clara retirada. Asimismo, recordaremos anuncios tan simpáticos como ingeniosos, amén de algunos hechos expresamente para el mercado español, con los que recordaréis lo atrevidas que llegaban a ser las compañías. ■













LEMAS CONSOLEROS



▲ **PÁSATELO GAME BOY.** Pese a sus limitaciones técnicas, ejemplificadas en la ausencia de color o en su opaca pantalla, la mítica portátil de Nintendo fue un fenómeno, con cientos de juegos durante una década. Quien se acercaba a su cuadriculada carcasa no se lo pasaba bien: se lo pasaba Game Boy.



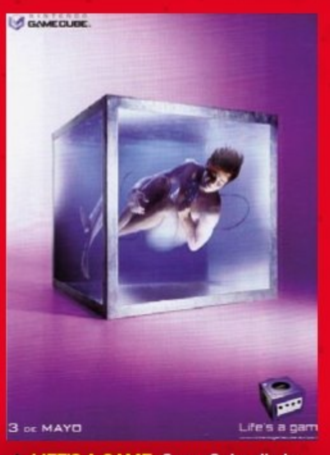
▲ **QUERER ES PODER.** A principios de los 90, Sega se comía el mundo, con el tridente que formaban Master System, Mega Drive y Game Gear. Este anuncio se enmarcaba en la longeva serie "Vive una aventura Sega". Sonic, como mascota corporativa suya que era, se hartó a aparecer en Hobby Consolas.



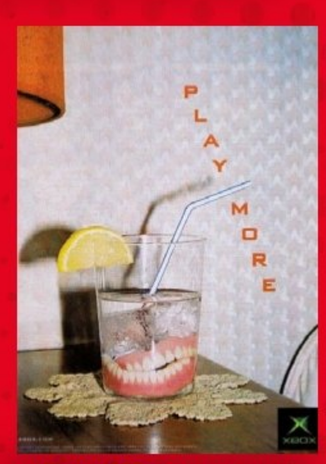
▲ **LO ÚLTIMO EN LANZAMIENTO DE DISCO.** Así se presentaba Mega CD en 1994, en una de las muchas publicidades que Sega metió bajo el paraguas de "la ley del más fuerte" y su "Canal Pirata". La referencia deportiva ponía en relieve el uso del disco como formato, antes de que PlayStation lo popularizara.



▲ **HASTA 6.000 MILLONES DE JUGADORES.** Dreamcast fue la primera consola que apostó en serio por el juego online, y eso se reflejó en el lema que la acompañó en su lanzamiento en 1999. Su módem de 33,6 kbps y la plataforma Dream Arena ofrecían la promesa de poder jugar con cualquier otra persona del planeta: "Un espectacular partido de fútbol contra un brasileño y un argentino, un alucinante rally contra un finlandés, un combate de kárate contra un coreano y un japonés"...



▲ **LIFE'S A GAME.** GameCube dio la vuelta a la frase hecha de que la vida no es un juego y plasmó la idea asociando su diseño cúbico a una incubadora. Cómo no, el mando servía de cordón umbilical a un feto-jugador.



▲ **PLAY MORE.** El aterrizaje de Microsoft en el ámbito consolero estuvo cargado de transgresión, con el eslogan de "Juega más" para la primera Xbox. Tener que dejar la dentadura en un vaso no era un problema.

REBAJAS DE PRECIO



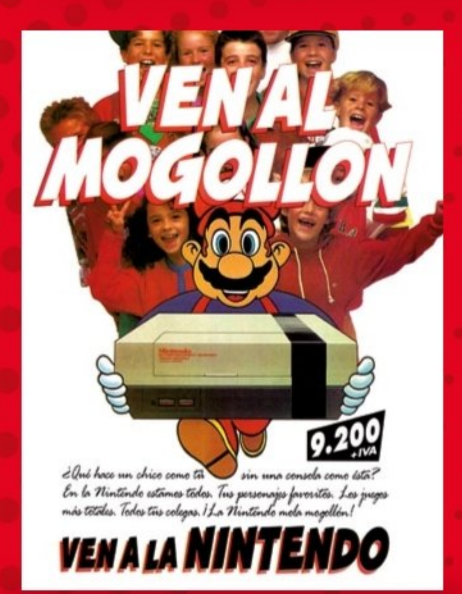
▲ **AHORRA O NUNCA.** No es ninguna maravilla de diseño, pero, con sólo añadir una letra a la palabra "ahora", SPACO se sacó de la manga un anuncio de lo más simpático y llamativo. Además, ¿quién no querría hacerse con una NES por sólo 6.900 pesetas, IVA incluido? Y, cómo no, venía con el sello de calidad de Nintendo y la petición de rechazar imitaciones.





▲ **¡ESTÁN LOCOS ÉSTOS DE SEGA!** Estas tres páginas son parte de un anuncio múltiple que se publicó en Hobby Consolas y que empezaba con un página impar en la que se veía al erizo más azulado leyendo algo que parecía ser de su agrado. Al pasar las sucesivas páginas, nos encontrábamos con ofertas como Master System II con *Alex Kidd* en la memoria a sólo 9.900 pesetas.

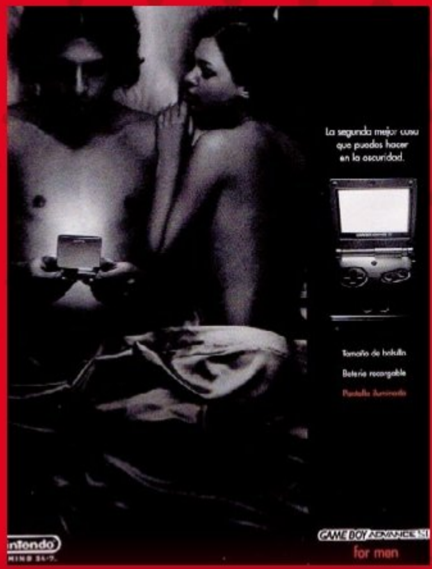
"Para vosotros, jugadores" o "Cuando quieras, donde quieras y como quieras" son dos ejemplos de las sosas generalidades a las que han quedado reducidos, hoy en día, los lemas que incitan a la compra de una consola. Tienen mucho que envidiar a las frases, los juegos de palabras, los dobles sentidos o las metáforas que se usaban en el pasado, cuando los publicistas sí se esmeraban por ser creativos, atrevidos y divertidos.



▲ **VEN AL MOGOLLÓN, VEN A LA NINTENDO.** "¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta?". Es lo que se preguntaba este legendario anuncio, en el que el mismísimo Mario ofrecía una NES con la promesa de juegos y colegas sin fin.



▲ **MULTIPLÍCATE POR CERO, FENÓMENO.** Game Boy recibió el sobrenombre de "Fenómeno" y, aprovechando que la consola tenía *Bart vs. The Juggernauts*, nació este crossover con Los Simpson. ¿No os recuerda a cierta portada y cierto concurso de 1991?



▲ **LO SEGUNDO MEJOR QUE PUEDES HACER EN LA OSCURIDAD.** Nintendo tiró de sugerencia sexual y sexista en este anuncio de Game Boy Advance SP, la revisión plegable y retroiluminada de la consola. Casi no se ve, pero, al final, pone "para hombres"...



▲ **EL CEREBRO DE LA BESTIA.** Es, probablemente, el eslogan más famoso que ha tenido una consola en España. Veinticinco años después de su salida, SNES sigue siendo recordada por su súper potencia, sus súper gráficos, su súper sonido, su súper color...



▲ **ALUCINA EN COLORES.** Game Gear fue el paradigma de las portátiles con pantalla a color, pero Atari también puso su granito de arena con Lynx. Aquí, se recordaba su "luz propia para jugar por la noche" y el regalo de un adaptador de corriente.



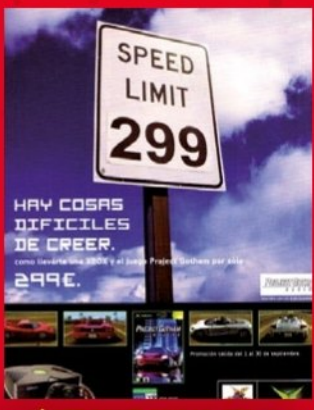
▲ **ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.** La parrafada que veis a la derecha desgranaba las bondades técnicas de la primera consola de Sony, para rematar con la siguiente sentencia: "Cuando levantes la tapa, puede que estés levantando la tuya".



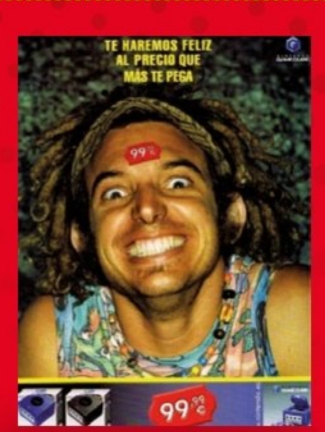
▲ **LLÉVATELA DE CALLE.** El carácter portátil de Game Gear la hacía ideal para llevársela por ahí, y más si era en pack con *Columns* por 15.900 ptas.



▲ **EL INCREÍBLE PRECIO MENGUANTE.** Esta "increíble araña" acompañó la rebaja de PSX, riéndose, bocadillo mediante, de que no se le iba a escapar.



▲ **LÍMITE DE VELOCIDAD: 299.** Una Xbox con *Project Gotham Racing* a 299 euros era un pack muy apetecible y se merecía esta señal de tráfico.



▲ **EL PRECIO QUE MÁS TE PEGA.** GameCube sólo costó 199 euros de salida, pero esta rebaja situó ya la etiqueta en 99,99 euros. Una ganga.

PULLAS NOVENTERAS



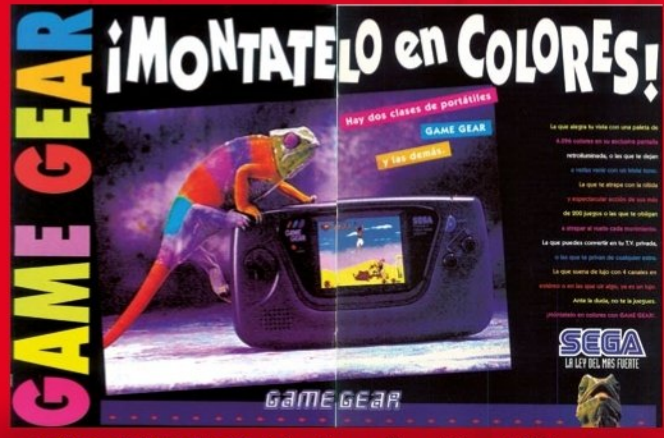
▲ **NO HAY NADA MÁS GRANDE.** Tras hacer una primera intentona con Master System, que rindió bastante bien, pese a que Nintendo casi había monopolizado el mercado con NES, Sega estuvo hábil para dar antes el salto generacional con Mega Drive, de cuya potencia de 16 bits presumía casi en cada anuncio.



▲ **LA SUPERIORIDAD ESTÁ EN NINTENDO; LO DEMÁS SON PALABRAS.** "Déjales que hablen: tú ponte a los mandos de Super Nintendo". La Gran N fue más sutil que Sega en la guerra que mantuvieron, en parte porque ya había conquistado al gran público con NES, pero, aun así, bajó al barro para liarse a tortazos.



▲ **¿DESDE CUÁNDO LAS BESTIAS SON INTELIGENTES?** Sega fue la compañía que más lejos llevó la "guerra sucia" contra el rival. En EE.UU., la estrategia fue aún más dura (con juegos de palabras como "Genesis does what Nintendon't"), pero, en España, también se revolvió con burlas como ésta al lema de SNES.



▲ **MÓNTATELO EN COLORES.** La batalla entre Mega Drive y SNES fue cruenta, pero aún más lo fue la de Game Gear y Gameboy. Aquí, Sega presumía de pantalla a color y retroiluminada, la opción de convertirla en televisor o los cuatro canales estéreo, arponeando a la rival, que te dejaba "a verlas venir con un triste tono".



▲ **STREET FIGHTER II (SNES).** Tras su exitoso estreno en recreativas en 1991, todo el mundo se moría por tener en casa el juego de moda, y Super Nintendo lo tuvo inicialmente en exclusiva, lo que sirvió para burlarse de Mega Drive en múltiples ocasiones... y fueron unas cuantas, dadas las versiones ampliadas que tuvo.



▲ **STREET FIGHTER II (MEGA DRIVE).** El hecho de que el juego de Capcom tuviera varias ediciones sirvió para que, cuando MD tuvo la suya, *Special Champion Edition*, sacara pecho con los 24 megas del cartucho, frente a *Turbo*, la segunda de SNES. Luego, llegaría también *Super Street Fighter II*, para ambas máquinas.

En la actualidad, la relación entre las compañías que desarrollan hardware es cordial, pero, en los 90, durante la llamada "Guerra de las Consolas", Nintendo y Sega se tiraron los trastos a la cabeza sin miramientos, a cuenta de las características de sus máquinas o sus juegos exclusivos. A Sony, la penúltima en llegar a la industria, le cogió más de refilón, pero también se llevó embestidas, sobre todo por parte de la Gran N, que, lejos de la imagen para todos los públicos que tiene ahora, era muy agresiva. Era como lo que hacen los usuarios fanáticos de hoy, pero con gracejo...



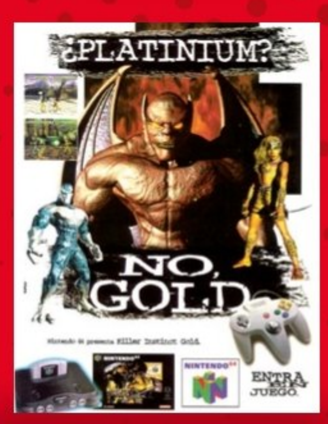
▲ **¡¡PILLAR COLOR!!** Es inevitable pensar que, aquí, al lanzarse modelos de colores de Game Boy, se le dieron recuerdos a Game Gear, y eso incluye el detalle de regalar cuatro pilas... como las que su rival devoraba.



▲ **ABRE TU MENTE.** PlayStation presumía de potencia, y Nintendo se reía tras la elección de *Super Mario World 2* como juego del año. "Para jugar con los mejores títulos, no hacen falta inversiones astronómicas".



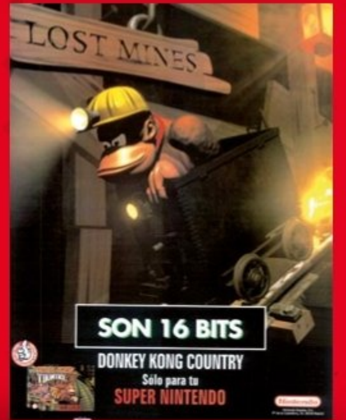
▲ **COMPARACIONES ODIOSAS.** Hubo un tiempo en que Nintendo presumía de músculo frente a Saturn y PSX, con una tabla donde desglosaba las características técnicas de N64. Luego, vendrían Wii o Switch...



▲ **KILLER INSTINCT GOLD.** En la segunda mitad de los 90, Nintendo puso el punto de mira en PlayStation, de quien se rió en más de una ocasión. Aquí, le tocó el turno a Platinum, la serie de juegos rebajados de Sony.







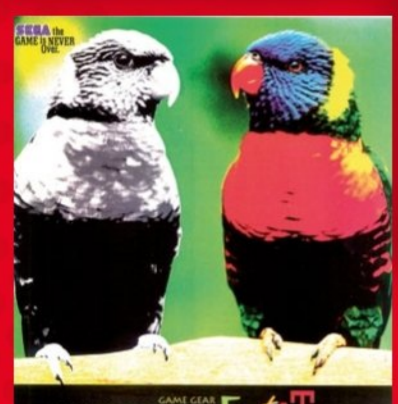
▲ **DONKEY KONG COUNTRY.** A lo largo de varias páginas de Hobby Consolas, salía este anuncio: "No es CD Rom... Ni un accesorio para 32 bits... Son 16 bits". El impresionante trabajo técnico que hizo Rare con este legendario juego de SNES sirvió para que Nintendo pusiera en entredicho tanto Mega CD como 32X, los dos periféricos con los que Sega trató de ampliar la potencia de Mega Drive.



▲ **MAYOR INTELIGENCIA EN 16 BITS.** Riéndose del "Cerebro de la Bestia", Sega hacía aquí un discurso técnico sobre CPU, megas, imágenes por segundo, Mhz, CD-Rom... Ríase usted del 4K.



▲ **METROPOLIS STREET RACER.** Bizarre hizo un juego imponente para su época, recreando las calles de Tokio, Londres y San Francisco, así que sacar pecho era casi obligatorio.



◀ **ESTATE AL LORO.** A sabiendas de que Game Gear era claramente superior a Game Boy, Sega llevó a cabo una estrategia de acoso y derribo salvaje, con continuas mofas sobre la gris pantalla de la competencia. "Que no te emplumen a blanco y negro", se decía.

NO HAY COMPETENCIA. ▶ Nintendo 64 trajo consigo un hito como fue *Super Mario 64*, alabado por Hobby Consolas, Nintendo Acción y Super Juegos como "el mejor juego de todos los tiempos". ¿Qué competencia iba a tener el fontanero?



TRANSGRESIÓN VIRTUAL



▲ **FORMULA 1 98.** ¿Imagináis una publicidad así para *F1 2017*? Imposible. Este brutal accidente de Wurz y Panis iba acompañado de una cómica regla: "Los inspectores pueden pedir que cualquier coche sea desmontado por otro competidor".



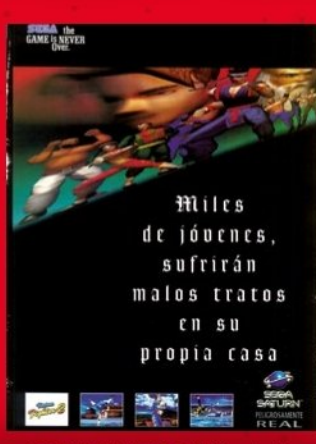
▲ **F-ZERO X.** "Te lo vas a pasar como Dios", rezaba este anuncio del arcade de N64. No contento con esa genial blasfemia, añadió otra: "Bienaventurados los que gozan de la diversión sin límites, porque de ellos será el reino de los juegos". Amén.



▲ **THE MARK OF KRI.** Rau, guerrero protagonista de este juego de PS2, era especialista en rebanar cabezas, así que ¿por qué no mostrar a alguien haciendo lo propio con una gamba? "Puedes comerte el mundo o esconder la cabeza", se decía en el texto inferior.



◀ **SATURN Y SEGA RALLY.** Hoy en día, ya no se lleva lo de los azotes autoritarios, pero algunos nos llevamos más de uno en nuestra niñez. Aquí, tenéis a un padre pegándole en el culo a su hijo por decir mentiras, como que un pack de Saturn con *Sega Rally* pudiera costar sólo 34.900 pesetas. Encima, regalaban un móvil, para que tu padre se callara. Ah, y salía el lema "The game is never over" de colofón.



▲ **VIRTUA FIGHTER 2.** "Miles de jóvenes sufrirán malos tratos en su propia casa". Y era cierto: las somantas que uno podía llevarse en este juego de lucha eran de padre y muy señor mío. Ya lo decía Sega: "Peligrosamente real".



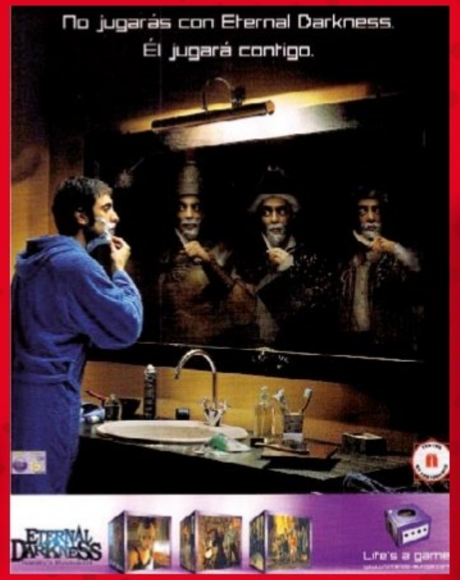
▲ **THE HOUSE OF THE DEAD.** Con Saturn, Sega se superó en cuanto a explicitud en sus anuncios. Aquí, vemos carne roja al 100% pasada por la picadora. "Descubrirás que una carnicería no era exactamente lo que pensabas".



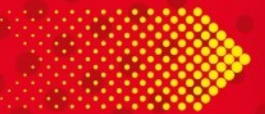
▲ **1080º SNOWBOARDING.** Con mucho humor negro, este anuncio de Nintendo 64 mostraba una montaña llena de tablas de snowboard devenidas en lápidas. "Los expertos estarían de acuerdo: mejor practícalo en casa".



▲ **GAMEBOY ADVANCE.** Nintendo también se rió de la muerte en este anuncio de su portátil de 32 bits para jugar donde quisiéramos... incluso en mitad de un salto en paracaídas, con el riesgo de acabar estampado contra el suelo.



◀ **ETERNAL DARKNESS.** Uno de los muchos juegos de culto de GameCube tuvo una publicidad a la altura de su locura. He aquí a un pobre infeliz afeitándose que, en lugar de verse a sí mismo, en el espejo veía a tres personajes históricos invitándole a rebanarse el gaznate. "No jugarás con *Eternal Darkness*; él jugará contigo".



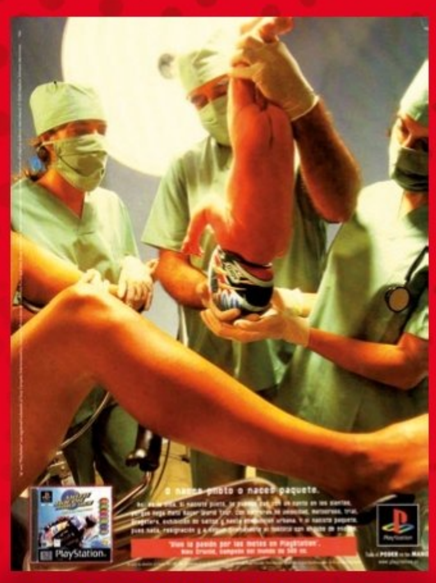
En los tiempos que corren, la publicidad se ha vuelto bastante aséptica y, en general, se procura no pisar ningún charco, aunque sólo sea porque las redes sociales puedan magnificar el salpicón. Aunque a veces es con razón, hay quien tiene la piel muy fina... Sin embargo, en el pasado, no había miedo ninguno a herir sensibilidades y cualquier idea era buena para impactar, por sensacionalista que fuera: malos tratos, muertes, accidentes de coche, referencias religiosas, vísceras...



MEGA CD. "Pasan los años y no tienes tu Mega CD, te salen arrugas de la envidia y tus ojeras te delatan [...]. Aprovéchate. Mañana es tarde". No sabemos si a la pobre anciana se le acabaría la partida, pero sí sabemos que es difícil ser más explícito.



SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN. La anatomía humana ha dado pie a muchos tipos de anuncios, pero las dentaduras de balas no se dejan ver con mucha frecuencia. Era "hora de enseñar los dientes", y Sony lo hizo con una sonrisa Profident.



MOTO RACER: WORLD TOUR. "O naces piloto o naces paquete" era la consigna de este anuncio, en el que un bebé salía del útero materno ataviado con el casco de Álex Crivillé, que había sido campeón del mundo de 500cc la temporada anterior.



DINO CRISIS 2. "Eres comida", y así te debían de ver los dinosaurios que te asaltaban en este recordado survival horror de Capcom. Es bueno saber que los animalitos comerían sano, sin convervantes de ningún tipo que adulteraran el sabor a humano.



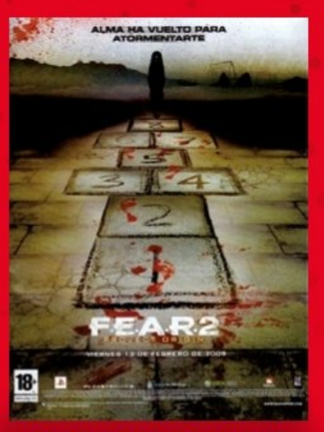
MEDIEVIL. "El juego en el que antes de empezar ya estás muerto". Una verdad mayor que un templo sirvió para promocionar la aventura del difunto Sir Daniel Fortesque, "un juego de muerte". ¿Será por eso que la saga lleva tantos años criando malvas?



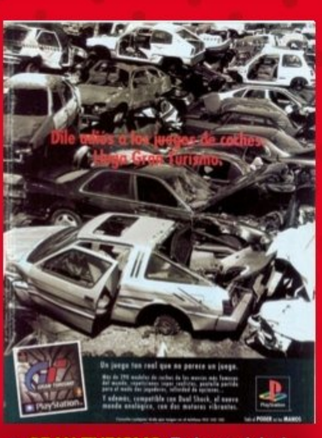
SATURN. Otra salvajada de Sega en la que se pedía entregar el corazón al ritmo cardíaco de juegos como *Virtua Cop* y *Sega Rally*, así como dejarse los oídos y la piel o sacarse los ojos... pero sin necesidad de gastarse un riñón. Una genialidad.



SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION. Este juego transcurría en lugares como Japón, Siberia, Irak o Uganda, y se instaba a traer "no cucharillas de plata o sombreros mexicanos, sino graves lesiones y cuatro cabezas nucleares".



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN. El juego de la rayuela, en versión sanguinolenta, inspiró esta publicidad, en la que se recordaba que la niña Alma volvía para atormentarnos. Para rematar la faena, el juego se puso a la venta un "Viernes 13"...



GRAN TURISMO. En lugar del célebre lema del "simulador de conducción real", esta publicidad del primer *GT* apostó por otra frase: "Un juego tan real que no parece un juego". Un desguace de coches servía para ejemplificar su exigente conducción.



¡VAMOS CON AFÁN...!

DRAGON BALL

TODA LA SERIE: 7 BOXES · 37 DISCOS · 153 CAPÍTULOS

ULTIMATE EDITION
BOX 1
BOX 2 BOX 3 BOX 4 BOX 5 BOX 6 BOX 7
DRAGON BALL
SAGA DEL 21º TORNEO DE ARTES MARCIALES
28 EPISODIOS EN 6 DVD

*Oferta Exclusiva HobbyConsolas

~~244,93€~~

99,99€



Audio: Castellano, Catalán, Japonés, Gallego, Euskera • Subtítulos: Castellano

Consíguela aquí: www.hobbyconsolas.com/dragon-ball

O por teléfono en el 902 540 777

No lo dejes pasar. ¡Unidades limitadas!

¡UNIDADES LIMITADAS! Oferta válida hasta el 24 de agosto.



HOBBYCONSOLAS





ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



SPLATOON 2

Switch se tiñe de gala para recibir la segunda entrega del atípico y colorido shooter protagonizado por niños-calamar



FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE

Este mes, hemos visto varias remasterizaciones, pero ninguna con novedades jugables tan interesantes como *Zodiac Age*...



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE





Splatoon 2

UN PLATO CONOCIDO... ¡PERO DELICIOSO!

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

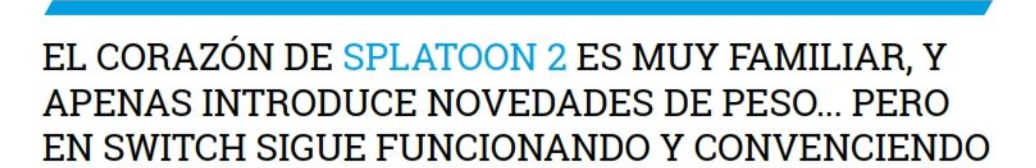
CONTENIDO
7

Dos años después de su debut en Wii U, la penúltima gran IP original creada por Nintendo llega a Switch haciendo suyo el famoso lema de las secuelas (más grande y mejor). ¿Listos para una nueva ración de calamares en su colorida tinta?

Splatoon 2 nace con una ventaja sobre su precedesor, y es que ya no tiene que convencer a nadie. Todos sabemos ya cuál es el punto de partida (un shooter atípico, para todos los públicos, que concentra su encanto no en "matar", sino en pintar más territorio que el equipo rival), y aspectos como que va a recibir contenido gratuito durante un año para ampliar su experiencia. Desde esa perspectiva, ya tiene la batalla ganada. Quienes disfrutaron del original saben, además, que, de lanzamiento, *Splatoon 2* ofrece más contenido: no sólo cuenta con un modo Campaña para disfrutar en solitario, sino que, además, se ha complementado con Salmon Run, un modo cooperativo para cuatro jugadores, amén del online competitivo y otros extras. Pero veamos detenidamente cada "pata" del calamar...

Regreso a Cromópolis

Como en el título original, Cromópolis es el "hub" o mundo central desde el que accedemos a los distintos lugares del juego, bien andando por nuestro propio pie, bien pulsando X y accediendo desde el menú a las tiendas donde comprar armas o equipo, a los modos de juego o a consultar qué mapas están activos en ese momento (ahora rotan cada dos horas, la mitad que en el primer *Splatoon*). Si optamos por saltar a Valle Pulpo, nos sumergiremos en la campaña individual, que remite en muchos sentidos a la del primer juego. Está compuesta por cinco islas independientes (todas, menos la primera, con seis niveles y un jefe final), en las que, a través de pequeñas zonas conectadas, aprendemos a manejar las armas y superamos retos, mientras recogemos diversos coleccionables (pergaminos que forman parte de un libro y anchovios), así como caviar rojo, la moneda del juego. Con los escasos anchovios y el caviar rojo, podemos comprar mejoras para las armas en este modo. No os vamos a engañar si decimos que la campaña es muy divertida, aunque parecida a la del primer juego, y que terminarla puede llevar fácilmente 6-7 horas, más si sois completistas. Si, por el contrario, visitamos el Vestíbulo, accederemos a los modos online. Como en el anterior, nada más entrar, y hasta alcanzar el nivel 10, sólo tenemos acceso a los combates amistosos. Estos combates son sólo del tipo Territorial (dos equipos de cuatro jugadores y gana el que más terreno pinte) y, con cada partida, ganamos experiencia y dinero para subir de nivel y comprar armas y equipo, respectivamente. Como en el primero, el equipo también sube de nivel y va desbloqueando habilidades adicionales (los famosos "perks" en otros shooters), hasta un total de cuatro por prenda. Alcanzado el nivel 10 (lo que lleva unas cuantas horas), podemos acceder al modo Competitivo, con otros tres modos adicionales, que son los mismos que en el primer *Splatoon*, es decir, Pez Dorado »



EL CORAZÓN DE SPLATOON 2 ES MUY FAMILIAR, Y APENAS INTRODUCE NOVEDADES DE PESO... PERO EN SWITCH SIGUE FUNCIONANDO Y CONVENCIENDO

Splatoon 2 sigue ofreciendo divertidas refriegas de cuatro contra cuatro con tinta. Hay nuevos ataques especiales, nuevas armas...



LO MEJOR

La gran novedad, el modo Salmon Run. La campaña y las refriegas online, aunque parecidas a las del primero, divierten. El diseño de personajes, la fluidez del juego en modo portátil...

LO PEOR

Sólo se puede jugar online a Salmon Run a ciertas horas. No hay pantalla partida. Sólo ocho mapas. Es muy continuista. Lo del chat y la funcionalidad online no tiene nombre...

Pulsando ZL, mutamos en calamar (y recorremos la tinta de nuestro color más rápido). Es una artimañana crucial para recargar tinta, huir...





Cromópolis es el único lugar del juego que se mueve a 30 fps, y que tiene petardeos puntuales (en portátil). El resto va superfluido, a 60 fps.



Uno de los grandes logros de *Splatoon 2* es que podemos disfrutarlo en cualquier parte. En portátil, jugando solo u online, se mueve de lujo.



Aparte de Marina y Perla, las sustitutas de las calamarciñas, destaca el diseño de los enemigos finales de la campaña. Son todos brutales.

» (consigue un pesado pez y acarréalo a la base rival), Torre (súbete a una torre que avanza automáticamente hacia la base rival) y Pintazonas (domina una o varias zonas hasta que el contador llegue a cero). Por último, existe un último modo Torneo, en el que debemos tener como mínimo rango -B para poder acceder. Luego, existen variantes como "con amigos" (para formar equipos con la gente de nuestra lista), partidas privadas o, incluso, "online lounge", donde jugar usando el chat de voz (no disponible al realizar este análisis). El modo online es, quizá, la parte que más acusa la ausencia de grandes novedades: los modos de juego son los mismos que en el original, como las clases de armas (varían sus ataques especiales, al rellenar una barra de energía) y, de lanzamiento, sólo hay ocho mapas, comunes a todos los modos y que, aunque son variados y con distinto tamaño, hacen que la oferta inicial sea algo escasa, aunque habrá un año de actualizaciones gratis. Pero lo peor, sin duda, es que el chat depende de una aplicación en un smartphone, y no sólo de la consola.

Más que salmón, salmonete

Para acabar, Salmon Run es un modo horda para cuatro jugadores que nos propone Don Oso S.A. En él, debemos luchar contra los salmónidos y se jue-

AUNQUE SPLATOON 2 APUESTA POR EL ONLINE, SE ECHAN EN FALTA OPCIONES COMO UN CHAT INTEGRADO EN EL JUEGO

CROMÓPOLIS, CIUDAD DE VACACIONES

Ahora que empiezan las vacaciones, pocos lugares tan divertidos como Cromópolis se nos ocurren para pasar las tardes de verano. Éstas son algunas de las actividades que ofrece al inkling dispuesto a degustarlas con un buen trago de tinta...



Campaña. Cinco mundos, con hasta seis niveles y un jefe. Cada nivel nos pone a prueba con un arma o con distintos tipos de reto (como partidas con bots). Tiene algunas mecánicas que no están en el multijugador (y que ojalá llegaran a estarlo).



Salmon Run. La gran novedad del juego es un modo cooperativo para cuatro con nuevos enemigos y mecánicas. Sólo se puede acceder a él a determinadas horas, una decisión de diseño absurda (se puede jugar en local, pero sin algunas características).



Vestíbulo. Con partidas amistosas al modo territorial, para alcanzar el nivel 10 y poder acceder a los modos competitivos, con tres tres tipos de de partida adicional (Pintazonas, Torre y Pez Dorado). Sólo hay ocho mapas. Crecerá, gratis, en modos y mapas.



Tiendas. Hay cuatro, todas con piezas para usar online (en la campaña las vamos obteniendo, por ejemplo). En ellas, encontramos armas, calzado, camisetas y accesorios. Hay nuevas marcas y una variedad mayor que en el primer *Splatoon*.



El remolino. Es el "hub" para jugar a todos los modos de *Splatoon 2* en local, con hasta ocho consolas. Aquí, está siempre disponible Salmon Run (podemos elegir la dificultad inicial), así como todos los modos online sin ningún requisito de nivel.



Curiosidades. Aparte del juego en sí, *Splatoon 2* también incluye detalles por aquí y por allá. El más sutil nos permite jugar con el audio del modo online (mientras esperamos a más jugadores) y no falta un minijuego musical con la BSO del juego.

ga en rondas de tres oleadas, en las que debemos acabar con los enemigos para ganar caviar rojo y, tras abatir a los jefes (hay ocho distintos, en total), recoger sus huevas, que son el verdadero objetivo. Un modo con dificultad creciente que resulta muy divertido... hasta que uno se da cuenta de que sólo está disponible a ciertas horas. Ésta, como otras decisiones de diseño, es uno de los lunares que tiene *Splatoon 2*. Sí, Salmon Run se puede jugar en cualquier momento en "el remolino" (el modo local), pero dependes de juntarte con, al menos, uno o varios amigos con la consola y el juego... Si no, sólo podrás jugar a ciertas horas. Lo mismo sucede con otros detalles, como no poder cambiar el equipo del personaje sin salir de la partida (toca volver al Vestíbulo) o, incluso, con la rotación de los mapas, algo que puede no gustarle a todo el mundo. Pero nada de eso impide que, una vez en harina, en cualquiera de sus modos, *Splatoon 2* te atrape sin remedio, como sólo los grandes hacen. Su mezcla de acción vertiginosa, su colorido o su estilo siguen funcionando.



OPINIÓN

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Splatoon 2 viene a ocupar un hueco libre en el catálogo de Switch: el de un shooter con fuerte componente online con el que perder cientos de horas. Su oferta inicial es algo limitada y continuista (ocho mapas y un solo modo nuevo), y, a la hora de jugar, resulta muy familiar... pero nada impide de que divierta a lo grande.

89

Detalles y más detalles

Splatoon 2 también brilla en los detalles. Las actualizaciones gratuitas dejan la promesa de hacer crecer el juego con más mapas, modos y equipo, y los nuevos personajes que sustituyen a las calamarciñas son adorables (y los Splatfest que se celebrarán en los próximos meses también ayudarán a mantener el juego vivo durante mucho tiempo). La banda sonora es de ésas que se pegan sin querer e, incluso a nivel jugable, tiene detalles de agradecer, como la inclusión de un juego musical con la BSO del juego o detalles como poder jugar con el sonido del "lobby" online mientras esperamos a que se unan más jugadores. ¿Y hemos hablado del apartado visual? Aunque parezca que no ha evolucionado respecto al primero, la mejoría se nota en todo, desde el modelado de los personajes a los efectos de la pintura. En modo portátil, se mueve de maravilla (sólo hay alguna ralentización en Cromópolis), y el giroscopio, para apuntar con el movimiento, sigue funcionando de vicio. Son detalles que consolidan a *Splatoon 2* como la nota de color discordante en un mundo de grises shooters.

VUESTRA OPINIÓN

WEB grimtex
"Como yo no jugué al uno, voy a flipar xD"

WEB cyberdine4
"¡Ostras! Lo de la pantalla partida no me lo esperaba. Espero que, vía actualización, la acaben incluyendo, ya que estos juegos como más se disfrutan es de esa manera, junto con los colegas, echando unas risas. Lo del chat de voz es un despropósito: que, a estas alturas, se les ocurra tal chapuza no tiene nombre."

■ *Final Fantasy XII* llega a PS4 con todos los añadidos jugables de la versión Internacional nipona y gráficos remasterizados.

Final Fantasy XII The Zodiac Age



UN REMASTER AL USO, PERO UNA EDICIÓN SOBRESALIENTE

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Square Enix
DISTRIBUIDOR Koch Media
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 44,95€ Digital: 49,95€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Nada volvería a ser igual para una de las sagas más veteranas del rol nipón después de *Final Fantasy XII*. La cantidad de cambios que introdujo esta entrega en una receta "milenaria" levantó tantas alabanzas como improperios.

Los escenarios renderizados dejaron su sitio a los polígonos, la cámara pasó a ser libre, los combates dieron el salto al tiempo real, el diseño de niveles salió, por fin, del pasillo y respiró el aire puro de los entornos abiertos, y las batallas abandonaron la aleatoriedad para dejarnos ver a los monstruos deambulando por el mapeado e, incluso, permitirnos evitar los enfrentamientos, si resultaba lo más sensato. El juego fue un cruce entre el legado de *Vagrant Story* (universo de Ivalice incluido) y un *Final Fantasy* al uso. No en vano, algunos creadores de esta entrega fueron los artífices del aclamado spin-off de estrategia, como Yasumi Matsuno (diseñador), Akihiko Yoshida (artista jefe) o Hitoshi Sakamoto (compositor de la banda sonora).

Remasterizando la fantasía

Como sabéis, el juego original salió en PS2 hace diez años y, aunque la puesta al día gráfica hace todo lo posible, el resultado se sigue viendo anticuado. Es cierto que los modelos de los personajes principales dan el pego, pero los escenarios están tremendamente vacíos (algo lógico, tratándose de un mundo abierto de aquella época) y las texturas son tremendamente planas. La banda sonora, que se ha regrabado con las técnicas actuales, sí que luce a un gran nivel y, como en los juegos de hoy en día, también tenemos trofeos. Hay otros detalles de la remasterización que no se ven a simple vista, pero que suponen una verdadera mejora, como el guardado automático (que ya no nos hace depender de los cristales ni nos obliga a repetir secciones de juego) o la drástica reducción de los tiempos de carga, que hacen que la experiencia sea mucho más fluida al pasar de una zona a otra de los mapeados. Sin embargo, lo mejor de este *Final Fantasy XII* de PS4 tiene más que ver con

FFXII: THE ZODIAC AGE TIENE NUEVOS GRÁFICOS, PERO LO MEJOR DE ESTA EDICIÓN SON LAS NOVEDADES JUGABLES

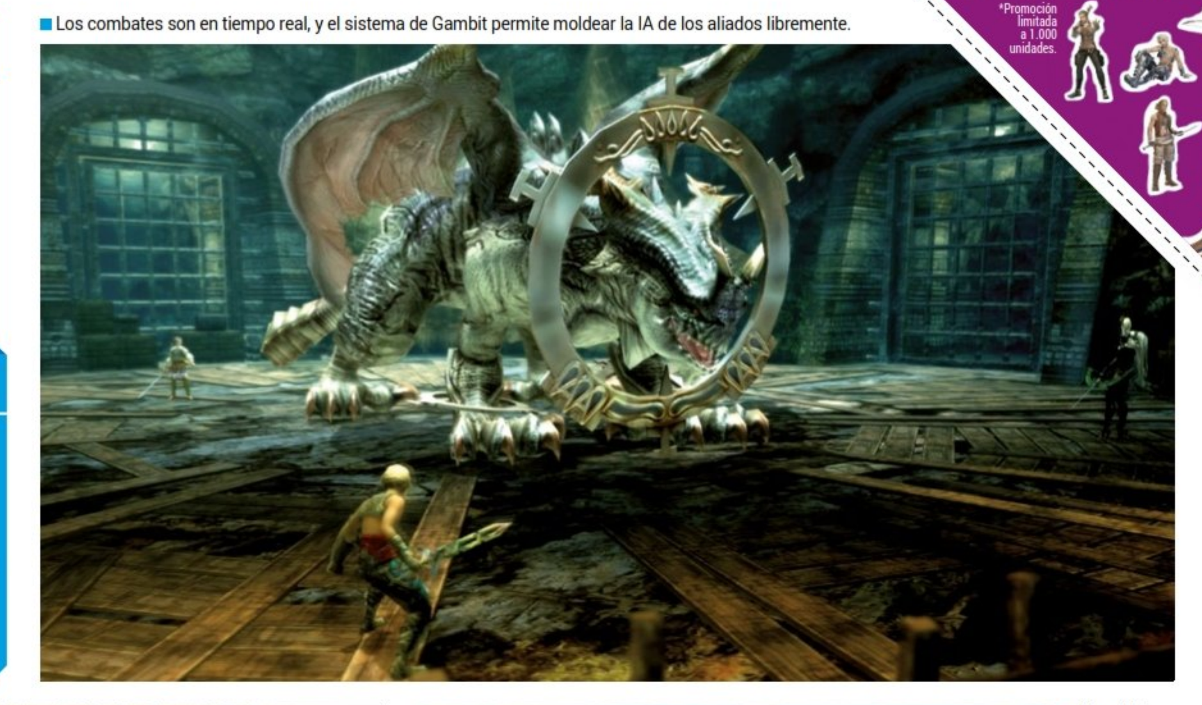
LO MEJOR

Detalles técnicos como el guardado automático, los tiempos de carga reducidos o la banda sonora regrabada, aunque lo mejor es el nuevo sistema de clases/trabajos para los héroes.

LO PEOR

Pese a la remasterización, los gráficos se han quedado viejos, con escenarios muy vacíos. No tiene mucha variedad de situaciones y el argumento y los héroes son realmente simplones.

Los combates son en tiempo real, y el sistema de Gambit permite moldear la IA de los aliados libremente.





El sistema de trabajos (signos del zodíaco), que nos permite diferenciar de verdad a cada héroe, es lo mejor de esta remasterización.



Hay clásicos, como los moguris o los chocobos, que no pueden faltar a a cita en ninguna entrega de la saga, por muchos cambios que ofrezca.

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie



OPINIÓN

Fue una de las entregas más atípicas en la historia de la saga y contaba con tantos errores como aciertos, pero, más allá de las bondades gráficas, nos ha conquistado por las mejoras jugables de la edición Internacional que nunca salió de Japón y que corregía parte de esos errores que comentábamos.

88

el zodíaco que con la propia remasterización. Y es que lo que más nos ha gustado ya estaba incluido en la versión *International Zodiac Job System* del juego, que nunca salió de las fronteras niponas. El cambio más significativo es que, en lugar de disponer de un único tablero de mejoras, lo que hacía que todos nuestros héroes se pareciesen demasiado, aquí tenemos doce, uno por cada signo del zodíaco. Así, debemos asignar dos de estos signos/trabajos (como mago rojo, negro, lancero, caballero, cronomante...) a cada héroe, que dispondrá de unas habilidades, armas y accesorios completamente distintos al resto de personajes. Otras novedades de esta versión Internacional incluyen un modo desafío con 100 niveles en los que debemos sobrevivir a distintas oleadas de monstruos, poder controlar a los Espers (las invocaciones) y a los aliados que se unen al grupo de forma puntual o aumentar la velocidad general del juego para duplicarla o cuadruplicarla, lo que viene de lujo para acelerar los momentos en los que repetimos un camino ya recorrido o "grindeamos".

Estrategias a lo *Vagrant Story*

El sistema de Gambit, con el que modificamos la IA de nuestros personajes, sigue funcionando de lujo. Podemos escoger qué acción queremos que usen y cuándo. Por ejemplo, que lancen Piro a los enemigos vulnerables al fuego, que usen Esna para sanar estados alterados y, literalemente, cientos de combinaciones más. El sistema funciona tan bien que lo mejor es dejar que todos los personajes actúen de forma automática y dedicarnos a diseñar la mejor estrategia para cada situación. Entre los defectos, nos encontramos con unos escenarios muy vacíos y, sobre todo, un argumento y unos personajes bastante flojos (salvo Balthier y Fran), que no consiguen engancharnos a su trama. Además, esta entrega comenzó ese peligroso viaje que, desde entonces, ha hecho que la saga se decante por ofrecer combates cada vez más espectaculares en tiempo real a costa de recortar la "magia" de antaño en forma de minijuegos o variedad de situaciones. No se puede tener todo... ¿O sí?

VUESTRA OPINIÓN

WEB Terranigma7

"Aún tengo en la memory card una partida guardada de 90 horas. Yo lo recuerdo como el primer Final Fantasy canónico (por desgracia, no el último) que no me llegó al alma."

WEB Sun Wukong

"Su mayor problema siempre ha sido tener un nombre que no le corresponde y lleva a engaño. No es un FF ni lo pretende, en ningún aspecto. Vagrant Story 2 no sonaba tan comercial."

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy incorpora algunas novedades, como un modo contrarreloj que guarda nuestros mejores tiempos para competir en un ranking online.

UNA COLECCIÓN... ¿PARA VOLVERSE LOCO?

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Vicarious Visions

DISTRIBUIDOR
Activision Blizzard

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95€
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Como otras muchas mascotas, Crash Bandicoot protagonizó un ascenso meteórico (que le convirititó en la "mascota no oficial" de PlayStation) para, después, caer en el olvido tras encadenar varias mediocridades, lejos de sus creadores originales. Ahora, Activision recupera sus tres primeros juegos, "los buenos", para ponerlos al día.

Y el resultado, al menos en la parcela visual, no podría ser mejor. Sus responsables, Vicarious Visions —recordados, entre otras muchas cosas, por sus magníficos *Tony Hawk's* de GBA—, lo han bautizado como un "remaster plus", ya que, aunque mantiene la geometría original de PSX (y se juega igual), todo lo demás ha cambiado. Crash cuenta con un nuevo modelo que brilla por ser mucho más expresivo, estar mejor animado y contar con detalles como un pelaje mucho mejor. Lo mismo es aplicable al resto de criaturas o el entorno, muchísimo más detallado y vivo: vegetación, entornos helados por los que resbalamos, agua que nos refleja... El juego luce muchísimo mejor. Hasta la banda sonora se ha regrabado, aunque las partituras y los temas son los mismos; y los recordarás y tararearás mientras revisitas niveles muy conocidos.

Tres clásicos intactos

N. Sane Trilogy nos permite disfrutar de los tres juegos de forma independiente, cada uno, además, con su propia ristra de trofeos. El contenido es el mismo que en los originales, por lo que te esperan los mismos niveles (el *Crash* original mantiene su desarrollo lineal, mientras que, en los otros dos, podemos elegir el orden de los niveles), sus secretos, los niveles de bonificación, los vehículos que podemos pilotar (desde cerdos a motos o lanchas), los jefes finales... El objetivo sigue siendo el mismo: llegar al final de cada nivel intentando reventar por el camino todas las cajas, una tarea que no es sencilla desde el primer nivel, bien por la presencia de enemigos, bien por saltos complicados, persecuciones y otros peligros. Todo sigue en su sitio, aunque

CRASH BANDICOOT HA ACTUALIZADO SU PARCELA GRÁFICA, PERO NO ASÍ OTROS ASPECTOS, COMO SU DURILLO CONTROL

LO MEJOR

Tres juegos al precio de uno (y reducido), y completarlos te llevará muchísimas horas. La remasterización visual y sonora es impecable, incluyendo un notable redoblaje al castellano.

LO PEOR

Los picos de dificultad, sobre todo en la primera entrega. Los tiempos de carga son largos. El control ha envejecido tirando a mal. Los jefes finales tienen mecánicas bastante sencillas.



N. Sane Trilogy mejora la parcela visual de los tres juegos: reflejos, huellas, efectos... Todo es superior.



Otras novedades abarcan la posibilidad de manejar a Coco en la mayoría de niveles o competir online en los rankings de cada nivel.



Algunos elementos, como el control o los duelos contra los jefes finales, resultan un tanto obsoletos para los estándares de hoy en día.

otras partes, como los vídeos de cada juego, se han rehecho, incluso con guiños a otras obras de Naughty Dog, los creadores originales de *Crash*.

Lo que permanece inalterable es su dificultad, en especial en el primer juego, donde los picos de algunos niveles pueden desesperar a los más taimados. Si dominabas los juegos originales en su día, quizá te cueste algo menos o recuerdes cómo superar las zonas más complicadas... pero a los que llegan de primeras quizá su control les resulte algo durete. Si vas a por el 100% de cada juego (romper todas las cajas de todos los niveles y encontrar todos los secretos), no es algo al alcance de impacientes. Morirás muchas veces, y tendrás que repetir algunos niveles desde el principio... Si te conformas con superar los niveles, la cosa se relaja algo.

Todo esto no impide que, en el fondo, por mucho lavado de cara que les pongan, sigan siendo juegos con casi veinte años a sus espaldas, y se nota en aspectos como el pasillero diseño de los niveles, el control o los simplones jefes finales. No es que sean malos: es que son hijos de su tiempo, y se ha avanzado bastante en todas esas áreas. Sirva como ejemplo el salto: muchas veces, juegan en contra nuestra la perspectiva o el vaivén de la cámara. Nada grave, pero añade un plus a la dificultad.

Un juego para una generación

Todo esto hace que *N. Sane Trilogy* sea un juego hecho a la medida de aquéllos que disfrutaron, hace casi veinte años, de los juegos originales y tienen ganas de más Crash. Ellos, sobre todo, saborearán el trabajo realizado y se reencontrarán con una jugabilidad añorada, junto a un nuevo doblaje al castellano, que le sienta como anillo al dedo. El resto, quizá, no lo abrace con la misma pasión: es un juego atractivo en lo visual, pero, en su interior, laten unas mecánicas y un control del siglo pasado. Esto no es malo, ni el juego es malo: sólo que algunos paladares pueden verlo como un bocado obsoleto, frente a otros títulos y propuestas que han sabido adaptarse a los tiempos o cuya fórmula, y no miramos a nadie, no ha padecido tanto el paso del tiempo.



OPINIÓN

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Quienes soñaban con el regreso de Crash tienen un juego hecho a su medida, que recopila la época dorada del marsupial (a falta de sus carreras de karts). Un juego adaptado a los tiempos actuales en lo gráfico, pero no en lo jugable, lo que deja un nostálgico bocado que puede no gustar a todos por igual.

83

VUESTRA OPINIÓN

WEB Fran1988

“Sinceramente, ¡sin palabras! Enseguida te hace recordar por qué dejó huella en nuestros corazones. Y si, a esto, le sumamos unos gráficos bastante mejorados, bandas sonoras que te envuelven...”

WEB -Pain-

“Crash ya tenía un control horrible en su día. Imaginaos actualmente. Además, más que remake, es una actualización de motor gráfico.”

■ El Capitán Olimar y los intrépidos pikmin se han adentrado en una nueva dimensión en este spin-off portátil, que conserva muchas de las características de las entregas canónicas.

Hey! Pikmin



EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH... ÉSTE NO ES MI PIKMIN 4

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Arzest

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
28 de julio

CONTENIDO
3

Aunque ya es quinceañera, *Pikmin* es una de las sagas más jóvenes de Nintendo y una de las menos cultivadas. Por suerte, el Capitán Olimar y sus floridos amigos vuelven a estar en órbita.

Mientras Shigeru Miyamoto, el padre de la criatura, trabaja en una nueva entrega de pata negra para Switch, la Gran N ha encargado un spin-off a Arzest, un estudio externo que ya le desarrolló otros juegos para 3DS, como *Yoshi's New Island* y *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Río 2016*. Como curiosidad, el productor del juego es Naoto Ohshima, uno de los padres de *Sonic the Hedgehog*.

Hey! Pikmin parte de la misma premisa argumental que las entregas canónicas. Al Capitán Olimar se le avería la nave y acaba estrellándose en un planeta desconocido. Para poder regresar a su Hocotate natal, deberá encontrar 30.000 unidades de lustronio, el combustible que bebe su nave.

Trasvase en dos fases

El debut de la saga en una consola portátil suponía un desafío técnico y, por eso, ha tocado darle una vuelta de tuerca. Así, se ha cambiado del género de la estrategia al de las plataformas y de los entornos tridimensionales a los bidimensionales, con una perspectiva lateral en 2D. Pese a esos cambios tan significativos, se ha logrado mantener la esencia vista en GameCube y Wii U.

El juego se divide en ocho sectores, dentro de cada uno de los cuales hay cuatro fases plataformeras y un enfrentamiento con un jefe. Olimar no puede saltar y sólo dispone de una insignificante mochila propulsora, así que el avance depende exclusivamente de su interacción con los pequeños y coloridos pikmin, que debemos ir reclutando y guiando con un silbato. Hay cinco tipos: rojo (resistente al fuego), amarillo (resistente a la electricidad), azul (puede nadar), pétreo (rompe cristales) y alado (vuela). Las fases son lineales, pero no se trata de avanzar como un pollo sin cabeza. Debemos usar a los pikmin para recoger todo el lustronio que hay en cada recoveco y, en

PESE AL CAMBIO DE GÉNERO Y AL DE PERSPECTIVA, MANTIENE LA ESENCIA DE LOS PIKMIN CANÓNICOS DE CUBE Y Wii U



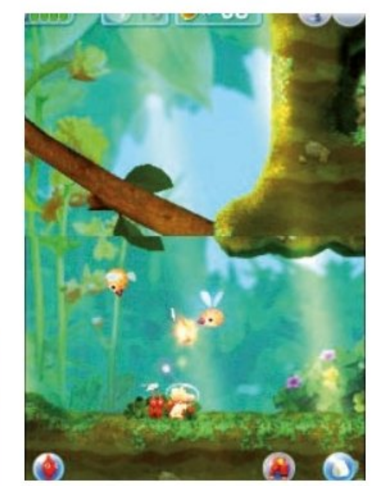
Hay nueve jefes, todos tan enormes como inofensivos. Para acabar con ellos, basta con arrojarles pikmin indiscriminadamente contra su punto débil. Sus rutinas son simplonas a más no poder.

LO MEJOR

Adapta los conceptos de la serie con bastante fidelidad. La simpatía que desprenden los pikmin. Algunos tesoros están muy bien escondidos, lo que lo hace rejugable. Las frenéticas fases de bonus.

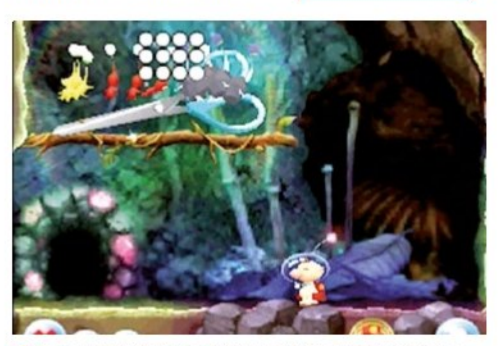
LO PEOR

Es un paseo por el campo, sin apenas dificultad. Se echa en falta más variedad de habilidades y situaciones. Al ser el control táctil al 100%, la mano izquierda "se cansa". Da algún tirón y no tiene 3D.



La acción se concentra en la pantalla táctil, pero también es clave mirar a la superior.

Los pikmin pueden construir puentes para salvar algunos precipicios, pero, en otros, es necesaria la mochila propulsora.



Los tesoros van desde objetos cotidianos hasta geniales guiños, como la Ocarina del Tiempo o cartuchos de Game Boy.



El Parque Pikmin es un lugar donde los pequeñines buscan lustronio por su cuenta.

especial, los dos o tres tesoros que hay ocultos en cada nivel. Al final se llega en unas nueve horas, pero encontrar los más de 100 trofeos, lo cual desbloquea fases extra, lleva más tiempo.

Se ha optado por un control táctil, de modo que movemos a Olimar con el joystick y usamos el stylus para lanzar a los esbirros al punto que queramos, haciendo parábolas y procurando que no mueran. Así, nos ayudan a derrotar a los enemigos, romper muros, tender puentes, hacer contrapesos... El manejo recuerda un poco al de *Kid Icarus Uprising*... y eso es un engorro, por tener que sujetar la consola con una sola mano. Si conserváis la peana que regalaban con aquel juego de 2012, es un buen momento para desempolvarla.

En general, la aventura tiene buenas ideas y resulta entretenida. Mención especial merecen las fuentes refulgentes, frenéticas fases de bonus en las que tenemos que arrojar a los pikmin sin ton ni son contra retahílas de lustronio que aparecen en cascada. Ahora bien, las ideas no se explotan y el desarrollo resulta bastante monótono, con las mismas mecánicas una y otra vez. Por ejemplo, apenas hay situaciones en las que pensar si sería mejor tirar un tipo de pikmin u otro, y no habría estado de más la inclusión de alguna clase nueva o la adición de habilidades para el protagonista. Aparte, la dificultad es inexistente, algo que se hace patente en los jefes finales, que salen a escena enarbolando ya la bandera blanca...

En un jardín multicolor

El juego hace uso simultáneo de las dos pantallas de 3DS, lo que implica la ausencia de efecto 3D. Por lo general, vemos a Olimar en la inferior, pero, dado que no puede llegar a muchas zonas, la superior sirve para ver salientes a los que lanzar a los pikmin. El diseño de escenarios es bastante estándar, igual que los paisajes. Sin embargo, lo compensa la simpatía de los floridos coprotagonistas, cuyos soniditos son los mismos de siempre, y la banda sonora de Masato Kouda es muy notable, merced a melodías que saben acompañar la exploración. No es *Pikmin 4*, pero sí un buen riego hasta entonces.



OPINIÓN

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Adapta con bastante tino las mecánicas estratégicas de la saga a un nuevo género como el de las plataformas y a una nueva dimensión, la de las 2D. Ahora bien, no tiene el encanto de los *Pikmin* canónicos y el desarrollo resulta anodino por momentos y, sobre todo, facilón a más no poder.

75

VUESTRA OPINIÓN

WEB cyberdine4

"Mientras llega una nueva entrega, qué mejor que disfrutar de este Pikmin atípico, el cual traslada todas las mecánicas vistas en los juegos 3D, manteniendo todo su encanto."

@FrancisGondolak

"Me he pasado ya cinco veces la demo de Hey! Pikmin para Nintendo 3DS. Estoy enfermo, jaja, pero son tan monos..."

Cargar el turbo es clave en *Cars 3*, ya sea derrapando, haciendo piruetas en el aire, yendo marcha atrás, poniendo el coche a dos ruedas, rompiendo paneles eléctricos...



Cars 3: Hacia la victoria

AL VIEJO RAYO AÚN LE QUEDAN VELOCES FOGONAZOS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Velocidad
DESARROLLADOR Avalanche Software
DISTRIBUIDOR Warner Bros
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 54,95€ Digital: 59,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Cada vez se lleva menos lo de los juegos que acompañen el estreno de una película, pero no es el caso de "Cars 3". Tras el cese de *Disney Infinity*, Avalanche Software ha recibido el encargo de hacer un arcade de velocidad inspirado en el filme de Pixar, y ha cumplido.

No compite en la liga de *Mario Kart 8* o *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, pero *Hacia la victoria* es un juego de carreras muy competente, especialmente para los más pequeños. No se siguen a pies juntillas los acontecimientos de la película, pero sí que se han volcado todos sus personajes e, incluso, se han añadido las mismas voces de la versión española, que escuchamos tanto en plena carrera como en esporádicas secuencias de vídeo, en las que el infame Chick Hicks trata de menospreciar a Rayo McQueen. El objetivo último es derrotar a Jackson Storm, el "malo" de la película, de forma que debemos ir desbloqueando los diferentes modos, las veintidós localizaciones o los veintitrés corredores. No sólo importa ganar eventos, en los que podemos obtener hasta tres estrellas, sino que hay 136 retos que podemos cumplir en cualquier prueba y que invitan a conducir de forma diferente: encadenando piruetas, disparando hacia atrás, arrastrando barriles...

Todo sea por los acelerones

Cars 3 es un arcade que va al grano, con un control tan sencillo como divertido. Casi no hace falta frenar en las curvas, pero hay que gestionar la recarga del turbo, que tiene cuatro fases. Para ello, hay que aprovechar tres tipos de alfombras, que obligan a derrapar, ir marcha atrás o ponerse a dos ruedas. Si las completamos al 100% de la forma adecuada, recibimos un acelerón extra. Además, podemos saltar, hacer piruetas en el aire y golpear lateralmente a los rivales, lo que también da potencia.

Entre los veintitrés coches, no sólo hay modelos de competición como Rayo McQueen o Jackson Storm, sino también rarezas como la grúa Mate, el tráiler Mack, el autobús Fritter o el "Mini" Guido. No hay grandes diferencias

RADIADOR SPRINGS AGUARDA EN ESTE COMPETENTE ARCADE A QUIEN NO HAYA TENIDO SUFICIENTE CON LA PELÍCULA

REGALO POR COMPRA GAME

Hazte con tu juego en GAME y llévate un póster de doble cara exclusivo y una matrícula metálica.

*Promoción limitada a 2.000 unidades.

LO MEJOR

La variedad, con pruebas de velocidad, batalla, piruetas... El control responde muy bien, con la recarga del turbo como eje central. Los coches, visual y sonoramente, son como en el filme.

LO PEOR

Es muy estándar en cuanto al diseño de los circuitos o las armas que pone en nuestras manos. Carece de opciones online. Que sea intergeneracional a estas alturas. Que no haya más vídeos.

Hay algunos diálogos protagonizados por Rayo McQueen, Cruz Ramírez, Chick Hicks y Jackson Storm.





El multijugador es sólo local, con pantalla partida para cuatro jugadores. Se echa en falta que haya carreras online o, al menos, clasificaciones.



Algunos de los veintidós circuitos cuentan con sucesos dinámicos, como el aterrizaje de un avión, el paso de un tren o la caída de pedruscos.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

de velocidad, pero la capacidad de giro y salto sí que se resiente cuando manejamos un vehículo muy pesado.

Una de las mayores virtudes del juego es que tiene hasta seis tipos de pruebas. En primer lugar, están las de velocidad, en forma de carreras con diez participantes, duelos cara a cara y retos de vuelta rápida. Ahí, sólo importa ser el más rápido. En segundo lugar, hay carreras de combate y retos eliminatorios, donde contamos con armas como ametralladoras, lanzacohetes, minas, barreras de clavos, chorros de aceite... Eso sí, las opciones que otorgan están muy lejos de las de *Mario Kart*. Finalmente, hay exhibiciones de maniobras, donde hay que encadenar puntos realizando piruetas, gracias a una serie de rampas. Aparte, está el llamado Parque de Thomasville, donde podemos practicar y realizar algunos desafíos de explotar globos, lanzar bolas de demolición contra cajas, derribar latas de aceite o buscar gorras. Hay campeonatos y también multijugador local para cuatro personas. Dependiendo de cuál de los tres niveles de la IA elijáis, completarlo todo os llevará unas diez horas, aunque es muy rejugable. Lo malo es que, incompresiblemente, no hay online, ni en forma de carreras ni en forma de tablas de récords...



OPINIÓN

Lejos de ser un "sacacuartos" al cobijo de la película, *Cars 3* es un arcade de velocidad notable, ideal para todos los públicos, en especial para los más jóvenes. La gestión del turbo es muy acertada y hay variedad de pruebas, aunque no tiene online y el diseño de los circuitos podría haber dado algo más de sí.

78

Colorido intergeneracional

En lo visual, el juego es cumplidor, pero le pesa el hecho de haber salido también para la anterior generación. Eso no quita que el diseño de los coches sea muy fiel a la película, con detalles como la expresividad ocular o el hecho de que suelten comentarios humorísticos en plena carrera. Quizás se podría haber sacado más partido a los circuitos, que, si bien son variados en cuanto a su ambientación, no ofrecen grandes sorpresas jugables, más allá de pequeños atajos y algunos sucesos dinámicos que añaden salsa, como autobuses en un trazado inspirado en Londres o excavadoras en una mina.

Tras el chasco que fue para Avalanche la cancelación de *Disney Infinity*, *Cars 3* ha sido una pequeña redención. Radiador Springs aguarda a quien no haya tenido suficiente con la película.

VUESTRA OPINIÓN

WEB hola32a

"Buen juego. Al menos, las entregas de PSP y Nintendo DS lo eran. Recomendado para fans de Mario Kart y juegos similares."

WEB Lexxgamer21YT

"Tengo doce años y Cars es la película de mi infancia. El hype que tengo por esta entrega es igual de grande que el que tuve por Zelda: Breath of the Wild, sobre todo porque Cars 2 fue una gran decepción."

Tras juegos como *Wii Sports, Wii Party, Tomodachi Life* y *Miitomo*, los Mii viven ahora su propia aventura.

Miitopia



LOS Mii PROTAGONIZAN UNA GRAN AVENTURA DE ROL

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Rol / Simulación

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
28 de julio

CONTENIDO
7

Un mes después de *Ever Oasis*, llega otro interesante juego a 3DS que también combina rol y simulación. Sin embargo, sus planteamientos jugables son muy diferentes, y también sus protagonistas: aquí, son los simpáticos Mii, habituales de las consolas de Nintendo.

Desde que los Mii debutaron en Wii, se han convertido en todo un referente para la Gran N. Gracias a ellos, no sólo podemos crear simpáticos personajes a nuestra imagen y semejanza, sino también recrear el aspecto de famosos e inventarnos nuestros propios amigos virtuales. Pues bien, imaginad una gran aventura en la que cada personaje puede ser un Mii de vuestra elección: protagonistas, aliados, aldeanos, villanos... *Miitopia* tiene eso y mucho más, pues mezcla elementos de rol tradicional (combates por turnos, sistema de niveles, habilidades e, incluso, oficios) con momentos de simulación social al más puro estilo *Tomodachi Life* (otro juego de Nintendo protagonizado por los Mii del que bebe bastante *Miitopia*).

El malvado Archimago

Tras elegir el Mii protagonista, empieza la aventura: el gran villano, el Archimago, se dedica a sembrar el pánico robando las caras de la gente para dar vida a los monstruos a los que debemos enfrentarnos. A medida que derrotamos a los enemigos, recuperamos las caras de los aldeanos, que, para agradecérnoslo, nos obsequian con objetos y dinero. Como podréis imaginar, tiene especial gracia escoger al Mii que representa al Archimago: por ejemplo, puede ser un amigo al que se le dé bien el papel de malvado, o algún personaje público al que tengamos especial tirria. En cuanto a los habitantes de castillos y aldeas, el juego escoge automáticamente a sus Mii la primera vez que entramos en ellos, pero, si lo deseamos, también es posible modificarlos y elegirlos manualmente. *Miitopia* ofrece una buena variedad de opciones para añadir Mii: podemos escoger a los que hayamos creado en el editor de 3DS, a los de nuestra lista de amigos, traerlos

MIITOPIA MEZCLA ELEMENTOS DE ROL TRADICIONAL CON SIMULACIÓN SOCIAL AL MÁS PURO ESTILO TOMODACHI LIFE





El Archimago ha robado las caras de muchos habitantes del mundo de *Miitopia*, y está en nuestra mano recuperarlas para devolverles ojos, nariz y boca a todos ellos.



Los niveles cojean: sólo vemos al grupo avanzar automáticamente por escenarios lineales.



LO MEJOR

Poder vivir una aventura de rol con nuestros propios Mii. Los combates, aunque un poco sencillos y fáciles, están bien planteados. Las relaciones que construimos entre los Mii. La banda sonora.

LO PEOR

Pese a ser un juego de rol, la exploración es nula. Los niveles se hacen muy repetitivos, y ni siquiera nos movemos libremente en ellos. Argumento muy simplón. Le habría venido bien un multijugador.



En la posada, podemos gastar el dinero que hayamos reunido en combate para comprar armas y armaduras.



Algunas de las figuras amiibo desbloquean disfraces especiales, y otras nos sirven para obtener objetos.

de *Tomodachi Life* y *Miitomo*, y a través del lector de códigos QR. También está la Central Mii, en la que es posible buscar Mii creados por otros jugadores.

A medida que avanzamos en la aventura, se nos van uniendo compañeros, a los que, por supuesto, también podemos asignar sus correspondientes Mii. Hasta cuatro personajes pueden formar parte de nuestro equipo de batalla, con un buen puñado de oficios para asignar a cada uno. Inicialmente, hay seis, que incluyen los clásicos del rol (guerrero, hechicero, clérigo, etc.), pero, al progresar en la aventura, desbloqueamos otros tan exóticos como gato y diablillo, hasta alcanzar la docena. Los combates son por turnos y muy sencillos, con habilidades básicas (tanto de ataque como de apoyo) que van aprendiendo nuestros Mii en función de sus oficios. Pelear contra los alocados animales y monstruos es divertido, aunque las mecánicas de combate resultan un poco simples. Mucho más limitados son los niveles en los que se desarrolla la aventura, donde la sensación de exploración es prácticamente inexistente: nos limitamos a ver cómo nuestros personajes avanzan solos a través de escenarios lineales, hasta que, en momentos puntuales, nos topamos con un enemigo o tenemos que elegir camino en un cruce.

Haciendo migas en la posada

Al final, donde más brilla *Miitopia* es en su parte de simulador, y en las relaciones que establecemos entre nuestros Mii. Tras completar cada nivel, llegamos a una posada, en la que contamos con varias opciones para que nuestros personajes estrechen sus lazos y se sientan más a gusto. La principal de ellas es que podemos emparejarlos en las distintas habitaciones: así, aumentan sus vínculos, lo que, más adelante, tiene sus ventajas en batalla (ataques combinados, protecciones, etc.), y también desbloqueamos conversaciones entre ellos. Otra opción que hay que considerar es la de alimentar a los Mii con la comida que obtenemos en los combates, ya que, de esta manera, aumentan sus estadísticas. Cada uno tiene platos que ama y platos que odia.



OPINIÓN

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

La idea de *Miitopia* nos encanta, pero le falta profundidad y variedad para ser el juego que queríamos ver. Como juego de rol, no puede compararse a otros del género, pero irnos a la aventura con los Mii tiene su encanto, los combates resultan satisfactorios y la posada deja buenos momentos.

77

VUESTRA OPINIÓN

WEB Dante

“Por regla general, me suelen gustar los juegos que te permiten utilizar los Miis, pero éste en concreto no me llama nada de nada.”

Alekshine

“Tras probar la demo, reconozco que me he quedado con ganas de más. Eso de poder asignar los Mii a los distintos personajes me ha parecido supergracioso.”

SEGUNDA OPINIÓN. Análisis alternativo al que podéis leer en **www.hobbyconsolas.com**

■ *Bulletstorm* es caos, frenesí, explosiones... y mucho desfase, palabrotas y humor absurdo.









Tráiler

Bulletstorm: Full Clip Edition

TAN DIVERTIDO Y ABSURDO COMO HACE SEIS AÑOS...

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
People Can Fly

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Cliff Blezinski, el diseñador jefe de las primeras entregas de la exitosa y querida saga *Gears of War*, rubricó, hace seis años, un atípico shooter editado por Electronic Arts que, ahora, regresa con mejoras visuales, nuevos desafíos y alguna que otra novedad.

Su esencia sigue siendo la misma: un frenético shooter con una historia disparatada (acabar con el dictador Salazar, tras caer en un planeta hostil), que se desarrolla a lo largo de siete capítulos con una duración de unas 7-8 horas. La diferencia, al menos con otros shooters, no es que sea más o menos frenético (que lo es), sino que, además, nos invita a ser creativos a la hora de acabar con los enemigos.

Armas al servicio de la locura

Al poco de comenzar el juego, conseguimos un dispositivo que, aparte de ser un látigo, activa un mecanismo que premia nuestra creatividad: dispara a las "bolas", electrocútalos, tíralos al vacío... o encadena patadas, tiros o latigazos mientras huyen para conseguir la mayor puntuación. Con esos puntos, podemos comprar munición y mejoras para las armas (que tienen un disparo secundario). Además, vamos desbloqueando nuevas formas de acabar con los enemigos. Todo, regado con tacos, situaciones absurdas (como despertar la ira de un dinosaurio), coleccionables y cierto poso de rejugabilidad, gracias a los dos modos "flashback", que nos permiten rejugar los capítulos con nuevos desafíos y rankings online. Además, hay un modo cooperativo para cuatro al estilo horda, así como nuevos mapas, desafíos e, incluso, la posibilidad de jugar toda la campaña con Duke Nukem (en inglés, y gratis si reservaste el juego, o a 4,99 euros, si no). La adaptación, aunque gráficamente tiene aspectos mejorables, no está mal del todo: en PS4 Pro, el juego corre a 4K y 60 fps. ■



OPINIÓN

Aunque *DOOM* recuperó el tono de los shooters "old school" el año pasado, el remaster de *Bulletstorm* reclama el de un estilo de juego único, que premia la habilidad. Tiene carencias (sin coop en la campaña), pero sigue divirtiendo a lo grande.

80

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Micro Machines: World Series

UNA FÓRMULA DE OTRO TIEMPO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Codemasters

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Una de las sagas más míticas de Codemasters vuelve por la puerta pequeña, con coches en miniatura, con un control minimalista y a precio reducido.

Micro Machines: World Series recupera el espíritu de aquellos juegos de carreras que vimos en Mega Drive, Super Nintendo o PlayStation, pero la fórmula ha envejecido tirando a mal. La nostalgia, dependiendo del género, puede ser un arma de doble filo.

Caos a vista de pájaro noventero

Ya sea online u offline, podemos participar en varios tipos de competiciones. Por un lado, hay carreras al uso, en las que toca dar vueltas a circuitos ambientados en sitios hogareños (una cocina, un taller, un estanque). Por otro lado, hay pruebas de eliminación, en las que el scroll de la pantalla trata de "comernos" y gana el último en sobrevivir. Finalmente, hay tres tipos de batallas por equipos: rey de la colina, capturar la bandera y hacer estallar bombas en la base enemiga. En las carreras, hay power ups en forma de explosivos, martillos y ametralladoras, mientras que, en las batallas, cada uno de los doce vehículos disponibles (deportivo, tanque, ambulancia, etc.) cuenta con cuatro armas diferentes, tanto ofensivas como defensivas. Pese a las buenas ideas, las pruebas son un caos: es imposible escaparse y, a menudo, acabamos en la cuneta sin comerlo ni beberlo, en un festival de explosiones muy frustrante. El control responde bien, pero es ramplón y la perspectiva juega malas pasadas. Aparte, el motor Unity no luce y hay ralentizaciones.



OPINIÓN

Las perspectivas isométricas funcionaban en los 80 y los 90, pero, hoy, patinan. Las carreras tienen un puntillo de diversión, hay varios tipos de pruebas y los doce vehículos tienen armas diferenciadas, pero la nostalgia no es suficiente.

60

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS PS4 | PC



Nex Machina

EL "ROBOTRON" DEL FUTURO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Housemarque

DISTRIBUIDOR
Housemarque

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Eugene Jarvis fue un visionario diseñador que, en los 80, creó leyendas como *Defender* o *Robotron 2084*. Ahora, su asesoramiento ha permitido crear a Housemarque un título que homenajea y, a la vez, actualiza los conceptos de *Robotron 2084*.

Todo ello, por supuesto, sin descuidar la esencia del estudio finlandés, que ya tiene en su haber vertiginosos arcades como *Super Stardust HD* o *Resogun*. Aquí, nos esperan cinco niveles, cada uno con más de una docena de salas, en las que debemos acabar con varias oleadas de enemigos para pasar a la siguiente. Así, hasta el jefe. Para complicar las cosas, en cada sala también podemos rescatar a cinco humanos, lo que añade una urgencia extra al desarrollo. Podemos recoger power ups que mejoran al personaje (mayor amplitud de disparo, escudo o mejora de propulsión, con la que esquivamos lásers y enemigos). La gracia está en moverse sin parar y acabar con los numerosos enemigos que nos acechan, con una dificultad que nunca va a menos.

El placer de picarse con un ranking

Los cinco niveles pueden durar entre tres y diecinueve horas, dependiendo de la dificultad que elijas y lo hábil que seas (los "continues" son limitados). Una vez superado, hay distintos motivos para volver a él, incluyendo rankings por nivel (para picarse con la puntuación) o un modo Arena, con variantes como enemigos más rápidos. Un juego entretenido, visualmente atractivo (la cantidad de efectos que pone en pantalla es espectacular), pero cuyo simple desarrollo (que no fácil) —y parte de su apuesta (picarnos con la puntuación)— puede no gustar.



OPINIÓN

Housemarque ha dado una vuelta de tuerca a los twin stick shooters mirando al pasado, a un clásico como *Robotron 2048*. El resultado es un arcade frenético, al viejo estilo, sazonado con modos "de ahora" y una jugabilidad con sabor retro.

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

La serie Z engloba películas cutres y de bajo presupuesto, y *Arizona Sunshine* encaja con la descripción... aunque, técnicamente, cumple y entretiene.









Arizona Sunshine



LA SERIE Z LLEGA TAMBIÉN A LA REALIDAD VIRTUAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Vertigo Games

DISTRIBUIDOR
Vertigo Games

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Con medio año de diferencia respecto a la versión para HTC Vive y Oculus, llega a PS VR este shooter, en el que, una vez más, nos enfrentamos a una horda zombi. Pero, lejos de buscar incomodar al jugador con horror al estilo *Resident Evil 7*, aquí nos espera un festival de disparos... y humor, gracias al poco "serio" doblaje.

La historia es sencilla: despertamos en mitad de una acampada en el desierto, tras una noche de borrachera, para comprobar que el mundo se ha ido al garete. A través de diversas radios, descubrimos más datos, pero la trama es lo de menos y se nos invita a avanzar y disparar a todo zombi que se acerque (con pistolas, rifles...). El mundo del juego se compone de pequeños mapas más o menos lineales que recorremos libremente, ya sea con un control tradicional o un sistema de teletransporte que evita los mareos.

Vive la acción como prefieras

Arizona Sunshine ofrece una gran variedad de opciones para disfrutar de su acción, ya sea con un mando Move, un Dual Shock o el recientemente lanzado Aim Controller, que es la mejor opción, aunque apuntar utilizando la mirilla virtual no es todo lo preciso que debiera (debería mejorarse vía parche). La campaña es bastante estándar, aunque algunos momentos, como recorrer unas cuevas casi a oscuras, con ayuda de una linterna, ofrece unas interesantes cotas de tensión extra. Lo malo es que la campaña, aunque puede jugarse en cooperativo, deja una duración de cuatro horas, muy escasas para los 39,99 euros que cuesta. Tiene también un modo horda para cuatro jugadores en el que debemos conseguir la puntuación grupal más alta... pero tampoco ayuda a que el contenido sea suficiente para su elevado precio. Añade un doblaje que parece de broma y el resultado es pura serie Z.



OPINIÓN

Arizona Sunshine tiene variados problemas (precisión al apuntar, popping, breve duración o precio). Pero, si te metes en su locura, disfrutarás de un entretenido shooter, que, además, acaba siendo hilarante por su ¿cómico? doblaje.

68

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One



Valkyria Revolution

¡VIVA LA REVOLUCIÓN!, ¿VERDAD?

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
RPG de acción
DESARROLLADOR
Media Vision
DISTRIBUIDOR
Koch Media
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS
Inglés
IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés
FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
16

La estrategia que ha dado fama a *Valkiria Chronicles* deja paso a la acción en este spin-off, que llega como una verdadera revolución para la franquicia. Pero ¿no se habrán pasado de revolucionarios?

El argumento de esta nueva entrega nos traslada a una versión alternativa de la Revolución Industrial, con dos grandes naciones enfrentadas en una cruenta guerra que nuestro protagonista ha iniciado por cuestiones personales, en lugar de por las clásicas motivaciones de todo héroe, como la paz o acabar con la injusticia. Esta trama, repleta de grises, es uno de los puntos fuertes de la aventura, pero en lo jugable...

Más musou que estrategia

Aunque podemos pausar la acción para escoger nuestras acciones, la realidad es que la mayor parte del tiempo jugamos como en un musou a lo *Dynasty Warriors*, repartiendo leches por doquier. Tiene, eso sí, mucho más de rol, con un tablero de mejoras muy completo, decenas de habilidades para cada héroe y la posibilidades de modificar la IA de nuestros compañeros. El verdadero problema no es tanto la apuesta por la acción, sino que, salvo los niveles de la historia principal, nos obligan a repetir, más de lo humanamente soportable, las mismas misiones secundarias una y otra vez para subir de nivel a nuestro grupo y, así, poder superar las batallas principales con garantías. Los combates tienen su punto y la historia atrapa, pero un diseño de niveles muy simple, unos gráficos anticuados y la repetición más salvaje arruinan la experiencia.



OPINIÓN

Abandonar la estrategia de pasadas entregas para apostar por la acción directa no tiene por qué ser algo malo, pero la realidad es que el desarrollo se vuelve demasiado repetitivo, por mucho que la trama enganche o tenga aciertos jugables.

72

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Aven Colony

EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Mothership Entertainment
DISTRIBUIDOR
Team 17
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Inglés
FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
12

***Sim City* o *City Skylines* nos han invitado a erigir ciudades controlando y decidiendo hasta el último de sus aspectos. Ahora, ese mismo planteamiento nos lleva al espacio, donde debemos colonizar un planeta y expandir las bases, creando todo lo que los colonos necesiten.**

No sólo se trata de generar los recursos (cultivos, electricidad, agua, oxígeno...) y levantar edificios o investigar tecnología. El objetivo es crear una "sociedad espacial", con unos individuos "felices" y ocupados, por lo que es importante controlar aspectos como su moral o la criminalidad, evitando, además, los peligros (desde tormentas de esporas que harán enfermar a los colonos a enormes gusanos de arena que destruirán nuestras urbes) y aprendiendo a aprovechar las características del planeta, como unos largos días y noches que son estaciones en sí mismas, con lo que ello conlleva.

Una colonia para cualquiera

Quizá, uno de los grandes aciertos de *Aven Colony*, aparte de su interfaz bien adaptado a consola, es que no "atosiga" con objetivos inmediatos, sino que juega más "a largo plazo", dejando al jugador que explore y avance a su ritmo, sin límites de tiempo o retos que coarten la forma en que quiere progresar, aunque las misiones de la campaña —gracias a la cual conoceremos más datos del pasado del planeta— nos van guiando para que aprendamos a gestionar y controlar los menús. Un desarrollo entretenido, que gustará a los fans de la simulación que busquen algo distinto a los típicos simuladores de ciudad, gracias al contexto espacial y a las marcianas situaciones que aguardan.



OPINIÓN

Aven Colony es un entretenido juego de estrategia y simulación que, gracias a su ambientación y al ritmo de juego, se distingue de la competencia. Eso sí, como no te vaya la microgestión o bucear por menús, su propuesta no te va a convencer...

77

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Yonder es una aventura atípica, que prescinde por completo de los combates para centrarse en la exploración y la creación. Y es muy bello...







Yonder: The Cloud Catcher Chronicles





UNA AVENTURA ÚNICA (EN FORMA Y FONDO)

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Prideful Sloth

DISTRIBUIDOR
Avance Discos

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,99€
Digital: 23,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Cuando hablamos de "aventura", parece que el género lleva siempre implícita la acción... algo de lo que *Yonder* prescinde del todo, para ofrecer algo distinto, a pesar de las múltiples referencias a juegos como *Fable*, *Harvest Moon* o *Animal Crossing*, entre otros.

El punto de partida, como en otras grandes aventuras, es un naufragio, uno que nos arrastra a una isla en la que descubriremos nuestros orígenes, aunque, para ello, tendremos que repeler las tinieblas que nos impiden explorarla, gracias a la ayuda de unos duendes que vamos recogiendo. Así, desde los primeros compases, el juego deja una enorme libertad para que el jugador sea quien decida qué hace. ¿Buscarás a los duendes para avanzar en la historia? ¿Optarás por profundizar en las distintas habilidades constructoras (carpintero, hojalatero, sastre...) del protagonista?

Un cuento para todos los públicos

La gracia del asunto es que *Yonder* ofrece un mundo abierto en el que no hay combates ni nada que implique hacer daño a otras criaturas. Es un ecosistema vivo en el que podemos coger piedras, talar y plantar árboles, construir una granja y otras edificaciones, cosechar o comerciar con las materias primas que generamos... pero dejando siempre gran libertad al jugador. El esquema se mantiene siempre sencillo, para no aturullar a ningún usuario, independientemente de su experiencia con los juegos. Una sencillez que divierte... aunque pronto se vuelve tediosa, dada la repetición de las misiones (muy a menudo, conseguir "x" ejemplares de "y" materias). Por suerte, la exploración es capaz de embelesar con sus bellísimos parajes (ojo a la iluminación, el ciclo día-noche...), donde conoceremos a toda suerte de personajes, que recuerdan a las marionetas de la animación clásica checa.

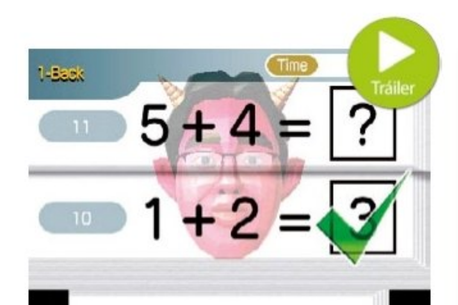


OPINIÓN

Si vas a "piñón" con la historia, *Yonder* dura unas 5-6 horas, muchas más si te pierdes en sus opciones creativas, que siempre se mantienen sencillas (aunque repetitivas). Un juego que, además, entra por los ojos con su look único.

79

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



Brain Training Infernal

■ **PLATAFORMAS** 3DS ■ **GÉNERO** Minijuegos
■ **DISTRIBUIDOR** Nintendo ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 24,95 € ■ 3

Llega con cinco añazos de retraso respecto a Japón, pero ya está aquí esta entrega para 3DS del famoso "entrenador mental" del Doctor Kawashima. Esta vez, los retos están orientados a fomentar la concentración: memorizar cálculos matemáticos y escribir el resultado con demora (mientras ves ya otra operación diferente en la pantalla), emparejar cartas que están bocabajo, ocupar casillas contra un rival manejado por la IA, colocar las piezas de un "Tetris"... Ya no sorprende, pero entretiene y sale a precio reducido. ■

NOTA: 65



Dead by Deadlight

■ **PLATAFORMAS** PS4 / One / PC ■ **GÉNERO** Survival
■ **DISTRIBUIDOR** 505 Games ■ **JUGADORES** 1-5
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 34,99 € ■ 18

Tras *Viernes 13*, llega otro juego de terror con multijugador asimétrico, en el que un grupo de cuatro supervivientes debe cooperar para huir sin que el asesino los cace. Los supervivientes juegan en tercera persona y son más ágiles, mientras que el asesino lo hace en primera. Su buena ambientación propicia momentos tensos, sobre todo a la hora de colgar a los supervivientes en unos ganchos, aunque, técnicamente, el juego es cutrecillo (con detalles descuidados como una traducción parcial), y se echa en falta más contenido. Pero, si vas a jugar con amigos, amortizarás seguro los 30 € que cuesta. ■

NOTA: 68



Serial Cleaner

■ **PLATAFORMAS** PS4 / One / PC ■ **GÉNERO** Acción
■ **DISTRIBUIDOR** Curve Digital ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 14,99 € ■ 16

El *Hotline Miami* inverso, como lo llaman algunos, nos invita a convertirnos en el "señor Lobo" para limpiar diversas escenas del crimen. Deshacernos de cuerpos (tirándolos por ventanas, acarreándolos a un coche...), recoger evidencias —como pistolas— o limpiar la sangre con una aspiradora son las mecánicas de este título, que apuesta por el sigilo... y que acaba cayendo en un tedioso ejercicio de ensayo y error. Evitar el campo de visión de los policías, escondernos cuando sea necesario y tener paciencia son aquí las claves, muy alejadas de la acción frenética de *Hotline Miami*. La estética es lo mejor. ■

NOTA: 75

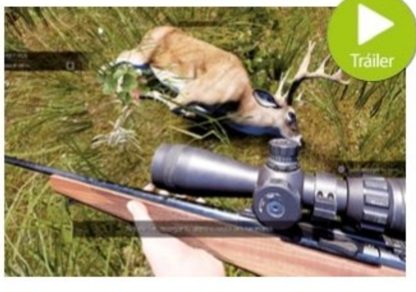


The Golf Club 2

■ **PLATAFORMAS** PS4 / One / PC ■ **GÉNERO** Deportivo
■ **DISTRIBUIDOR** BadLand Games ■ **JUGADORES** 1-4
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 39,99 € ■ 3

Desde que EA dejara en pausa su serie *PGA Tour* en 2015, el hueco lo ha cubierto *The Golf Club*, una carta de amor a ese deporte que, con su segunda entrega, ha mejorado aún más sus enormes posibilidades: control analógico de todos los golpes con el stick derecho (funciona realmente bien), más opciones de personalización para nuestro golfista, un editor de hoyos o un sistema de sociedades (que vienen a ser una especie de clanes para disputar competiciones, utilizando el sistema monetario del juego). Una idea brillante esta última, aunque no del todo bien implementada ni explotada. ■

NOTA: 84



Hunting Simulator

■ **PLATAFORMAS** PS4 / PC ■ **GÉNERO** Acción
■ **DISTRIBUIDOR** Big Ben Interactive ■ **JUGADORES** 1-4
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 59,99 € ■ 16

Título pensado y diseñado por y para un tipo de jugador: los practicantes de la caza. Aquí, nos esperan distintos hábitats, especies, rifles y equipo para dar rienda suelta a nuestras ansias de cazador en una larga campaña. Sigue los rastros de los animales, evita que te oigan o vean y arrástrate entre la maleza para que no te detecten y, así, alcanzar el punto desde el que disparar el tiro perfecto. Los problemas comienzan con los fallos técnicos (tirones al movernos, popping...), ligados a una falsa sensación de libertad o decisiones como límites de tiempo que acotan su capacidad para divertir. ■

NOTA: 65



Flip Wars

■ **PLATAFORMAS** Switch ■ **GÉNERO** Arcade
■ **DISTRIBUIDOR** Nintendo ■ **JUGADORES** 1-4
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 9,99 € ■ 3

Con reminiscencias de clásicos multijugador como *Poy Poy* o *Bomberman*, este juego consiste en algo tan sencillo como cambiar de color las baldosas del suelo, saltando sobre ellas. Si pillamos a un rival mientras las casillas cambian, lo echaremos del mapa... algo que podemos padecer nosotros en nuestras carnes. Un enfoque divertido para jugar con tres rivales humanos en local, y que se vuelve más loco con los power ups que aparecen o con cañones y otros elementos fijos que podemos usar en nuestro favor. El problema es que apenas tiene mapas y modos (menos aún para sólo un jugador). Muy limitado... ■

NOTA: 60

El paquete de contenido 1 incluye dos máscaras (Korok y Majora), dos nuevos trajes (armadura fantasma y Tingle), el casco de Midna (de *Twilight Princess*) y un teletransportador que, una vez plantado, nos permite regresar a ese punto.

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Switch | Wii U | 19,99 €
456 MB (Switch) / 3,7 GB (Wii U)



Paquete de contenido nº 1

Uno de los claros candidatos a juego del año acaba de recibir su primera expansión, con nuevas piezas de equipo y una serie de desafíos

Quien haya comprado el pase de temporada de *Breath of the Wild* lo ha hecho pensando, seguramente, en el segundo paquete (disponible a finales de año), que ampliará la historia del juego. Éste está compuesto por contenidos "menores", que podrían haberse introducido vía actualización. Pero, como no se puede comprar por separado, toca pasar por caja.

El plato fuerte del primer pack es el "reto de la espada", una misión que "copia" una de las tareas opcionales del juego principal (el desafío de la isla del sureste). Aquí, insertando de nuevo la espada maestra en su pedestal, nos transportamos a una dimensión paralela y despojados de nuestro equipo, para procurarnos armas y protecciones a lo largo de tres pruebas con más de una decena de niveles cada una, donde nos esperan distintas combinaciones de enemigos, siempre de dificultad creciente. Al superar todos los desafíos de una prueba, recibimos una mejora para la espada maestra (si morimos en el intento, tendremos que repetir todos sus desafíos desde el principio). La tarea deja, dependiendo de lo mañoso que seas, unas 3-5 horas de juego, como mínimo. Superarlo por completo deja una espada maestra que inflige el doble de daño.

Al margen de esto, escondidos por el mapeado, hay diez cofres. Seis son para formar dos vestimentas nuevas, la armadura fantasma (que aumenta nuestro ataque) o las mallas de Tingle. Los otros cuatro encierran las máscaras de Korok (permite localizar más facilmente las semillas) y Majora (para pasar inadvertido entre los enemigos), el casco de Midna (con gran resistencia ancestral) y el teletransportador, que nos permite volver allí donde lo fijemos. También añade la senda del héroe (para ver por dónde hemos pasado) y el modo de dificultad Experto, donde los enemigos son bastante más duros.

VALORACIÓN: Como DLC, no añade nada revolucionario... pero, si sigues enganchado a este Hyrule, lo disfrutarás. El modo Experto es para valientes.




FINAL FANTASY XV

Episode Prompto (y actualizaciones)

PS4 | Xbox One · 4,99 € · 3,1 GB

El universo de *FFXV* sigue creciendo tanto con actualizaciones gratuitas (la última añade la posibilidad de conducir campo a través con un nuevo Regalia, el Type-D) como por medio de DLC de pago. Dentro de esta última categoría, ha llegado el episodio centrado en Prompto, que ahonda en el pasado de este personaje y en un "asunto" no aclarado en el propio juego. Es un contenido que deja unas dos horas de juego (algo más con los modos adicionales), pero que resulta interesante no sólo por la historia: añade un nuevo mapa abierto (y helado) y la jugabilidad se acerca más a la del shooter en tercera persona (manejamos rifles de precisión, escopetas...).

VALORACIÓN: De los episodios lanzados hasta ahora, es el más competente, tanto por la historia como por los cambios jugables. Y no es "caro"...





CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Zombies Chronicles

PS4 | Xbox One | PC · 29,99 € · 15,4 GB

Si eres fan del modo Zombies de *Call of Duty*, este paquete incluye las versiones remasterizadas de ocho famosos mapas pertenecientes a anteriores entregas (desde *World at War* a *Black Ops II*), en los que se han mejorado áreas como los gráficos, la iluminación y, muy especialmente, el sonido. Para fans muy fans.

VALORACIÓN: 30 € es mucho dinero para lo que ofrece, y más siendo remasterizaciones.



LEGO WORLDS

Classic Space

PS4 | Xbox One | PC · 4,99 € · Sin confirmar

Tras actualizar el juego con el modo Sandbox, el "*Minecraft*" de LEGO sigue creciendo con nuevo contenido, esta vez de temática espacial "clásica". Añade nuevas misiones, razas aliens que descubrir, vehículos, nuevos tipos de personaje y construcciones, así como un detector de mineral para excavar los planetas.

VALORACIÓN: A poco que te guste *LEGO Worlds*, o la serie espacial, te convencerá.



FARPOINT

Cryo Pack

PS4 · Gratis · 32 MB

Impulse Gear ha ampliado, de forma gratuita, las opciones de su shooter para VR, añadiendo dos nuevos mapas (ambientados en un territorio helado), con nuevos enemigos e inclemencias climatológicas. Además, incluye un nuevo skin para el personaje, cuatro mapas para el modo cooperativo, un nuevo modo...

VALORACIÓN: Adoramos las actualizaciones gratuitas, y lo que ofrece ésta no está mal.

YAKUZA 0

LANZAMIENTO 24 de enero de 2017 **ANALIZADO EN** HC 307 **NOTA** 92

«Perdónalos, 'Aniki', porque siguen sin saber lo que hacen»



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Kazuma Kiryu es uno de los mejores personajes de la historia de los videojuegos y, al mismo tiempo, uno de los más infravalorados. Los guiones de los que hacen gala todas las entregas de la saga *Yakuza* han contribuido a convertir al Dragón de Dojima en una leyenda, y yo no me cansaré de reivindicarlo. Para mí, es como si fuera un padre.

Mirar la lista de juegos más vendidos en España es un ejercicio para el que hay que tener mucho estómago. Mes tras mes, tres o cuatro nombres se repiten en el top 10, como si no hubiera más juegos en las tiendas: *FIFA*, *GTA* y *Call of Duty* no fallan casi nunca.

Por eso, es necesario reivindicar aquellos títulos que el gran público ha repudiado. De *Yakuza 0*, hemos hablado muchas veces en la revista, pero es de justicia sacarlo a colación todas las veces que hagan falta, pues es uno de los mejores juegos de 2017, y eso es mucho decir, siendo éste uno de los años más prolíficos de la historia. Aunque saliera en inglés, que apenas lleve 2.700 copias vendidas es un maldito insulto al buen gusto.

Después de hacerme el análisis, seguí jugando y me acerco ya a las cien horas de partida. Disfruté muchísimo de la historia de cómo Kazuma Kiryu y Goro Majima se labraron un nombre en la mafia japonesa, pero, una vez vistos los créditos, resulta que me esperaban infinidad de aventuras y desventuras: ayudar a Steven Spielberg a rodar una escena, bailar junto a Michael Jackson, hacerme pasar por el novio de una joven, ayudar a un policía pusilánime a superar sus miedos, conocer el primer prototipo de teléfono móvil, destrozar los récords de *Hang-On* y *OutRun* en el salón recreativo, romperme la garganta en un karaoke... No sé de ningún otro juego que permita tales cosas.

Excursión de neón a Japón

Para alguien que creció anhelando ir a Japón, jugar a *Yakuza 0* equivale a viajar hasta allí, pues las recreaciones de Tokio y Osaka son para quitarse el sombrero. Eso, por no hablar de que ésta es la única saga que tiene cierta semejanza con *Shenmue*, también con el Sol Naciente tatuado en su ADN. Puede que, en su país natal, la saga *Yakuza* sea anual, pero no confundamos esa periodicidad con el hastío que han llegado a generar *Assassin's Creed* o *Call of Duty*, por ejemplo, pues cada entrega de la serie de Sega tiene un argumento y unos personajes que ya quisieran para sí el 90% de los juegos.

Mientras hago tiempo hasta el 29 de agosto y principios de 2018 para tener las dos próximas entregas de la saga, sólo me queda seguir explorando las calles de Tokio y Osaka en sus versiones ochenteras. Se rumorea que hay una vidente que te lee el futuro, un niño vergonzoso de comprar una revista picantona, una solicitante de pizza y quién sabe qué locuras más.

ETERNAL DARKNESS

■ **LANZAMIENTO** 1 de noviembre de 2002 ■ **ANALIZADO EN** HC 134 ■ **NOTA** 91

« Me volví loco, con largos ratos de horrible cordura »



GUSTAVO ACERO
@Gustarfox

Deep into that darkness peering, long I stood there, wondering, fearing, doubting...". Con esta memorable cita del gran Edgar Allan Poe (también lo es el titular), arrancaba *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, obra maestra del terror psicológico que llegó a GameCube allá por Halloween de 2002.

La extinta Silicon Knights, que resultó ser "*Too Human*" para este sector, marcó un hito en el género con un portento narrativo que bebe del horror cósmico de H.P. Lovecraft, plasmado en una historia de demonios antiguos, sectas de ultratumba, artefactos rúnicos y alineaciones planetarias que ahonda en los miedos más profundos del jugador: borrarle todas sus partidas de la Memory Card, bajarle el volumen del televisor o apagárselo, como si hubiera alguien más en la habitación manipulando el mando a distancia. Son tres de los variados "troleos" a los que nos somete el medidor de cordura hasta gritar aquello de "this... can't be happening!".

Réquiem por un cuerdo

A esta original ruptura de la cuarta pared se suma la alternancia de protagonistas por capítulos, que intercalan a Alexandra Roivas (siempre me recordó a mi exmusa Buffy, Cazavampiros) con otros personajes de la Humanidad, como un centurión romano, una bailarina persa o un monje franciscano, gracias a una ambientación, una atmósfera y una dirección de sonido sublimes, a base de sollozos, susurros y sustazos visuales. Que aún no tengamos un remake ni haya prosperado su secuela es, como su título indica, una eternizada locura. ■





■ La mansión Roivas, llena de puzles y misterios, sirve como portal a través del libro de la Eterna Oscuridad. Agotado en librerías.

DEMON'S CREST

■ **LANZAMIENTO** 15 de diciembre de 2016 ■ **ANALIZADO EN** HC 42 ■ **NOTA** 91

« Cuando Firebrand suena casi como Samus Aran »



ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

Para muchos, *Super Metroid* fue el gran metroidvania de SNES, pero hubo otros no menos geniales que, ahora, puedes degustar en N3DS (y Wii U).
Demon's Crest fue uno de ellos y, quizá, uno de los grandes olvidados de finales de 1994, principios de 1995. Esta aventura de Capcom se enmarca dentro de la serie *Gargoyle's Quest*, que, a su vez, bebe del universo *Ghosts'n Goblins* y, en ella, controlamos a Firebrand, el famosete demonio rojo que aparecía en las aventuras de Sir Arthur para hacernos la vida imposible.

Un desarrollo ¿conocido?

Ni el argumento ni el esquema jugable pueden ser tildados de originales: tras arrebatarle a Firebrand su blasón del demonio, el diablo Phalanx lo divide en seis partes y las esparce por el Infierno. A nosotros nos tocará explorar los distintos niveles conectados por un mapa para recuperarlos, no sin antes enfrentarnos a numerosos enemigos, gigantescos jefes, zonas plataformeras y peligros. Recuperar cada fragmento nos confiere la capacidad de transformarnos en gárgolas distintas, asociadas a elementos como la tierra o el agua, con habilidades diferentes. Añade tiendas, varios tipos de disparo y poderes que vamos desbloqueando, todo rematado con unos apartados técnicos, gráficos y sonoros realmente sublimes (el uso del Modo 7 es soberbio), y el resultado es un juego que, gracias a New 3DS, estoy volviendo a disfrutar como hace veintitrés años, aunque, ahora, en cualquier sitio. Una joya que, a poco que te guste el desarrollo metroidvania, te convencerá. ■





■ *Demon's Crest* cuenta con varios finales y un fabuloso apartado visual, que, además, hace un impresionante uso del Modo 7.

EL FUTURO DE LAS NUEVAS IP

■ Por **Sergio Martín** @replicante64

La reciente edición del E3 no pasará a la historia por haber albergado una amplia cantidad de nuevas IP, más allá de las ligadas a desarrollos indies. ¿A qué se debe esta sequía?



Ocho. Ése es el número exacto que hemos contabilizado de anuncios vinculados a nuevas IP de carácter no independiente y de cierta "entidad" (por eso hemos dejado fuera juegos como *Moss* o los incluidos en la nueva línea PlayLink, por ejemplo) que se han desvelado durante la reciente feria del E3 para las diferentes consolas (el PC lo dejamos aparte). Es un número irrisorio y preocupante para muchos de nosotros y que contrasta mucho con lo que solía depararnos esta gran feria hace unos años. Es una tendencia que, desde hace ya bastante tiempo, hemos ido detectando, pero que, en pleno 2017, ha adquirido un cariz muy oscuro que no sabemos si cambiará a medio plazo o se establecerá de manera irrevocable. La situación nos parece muy dañina para la industria del videojuego, pero, si la analizamos con cautela, tiene su explicación... nos guste o no.

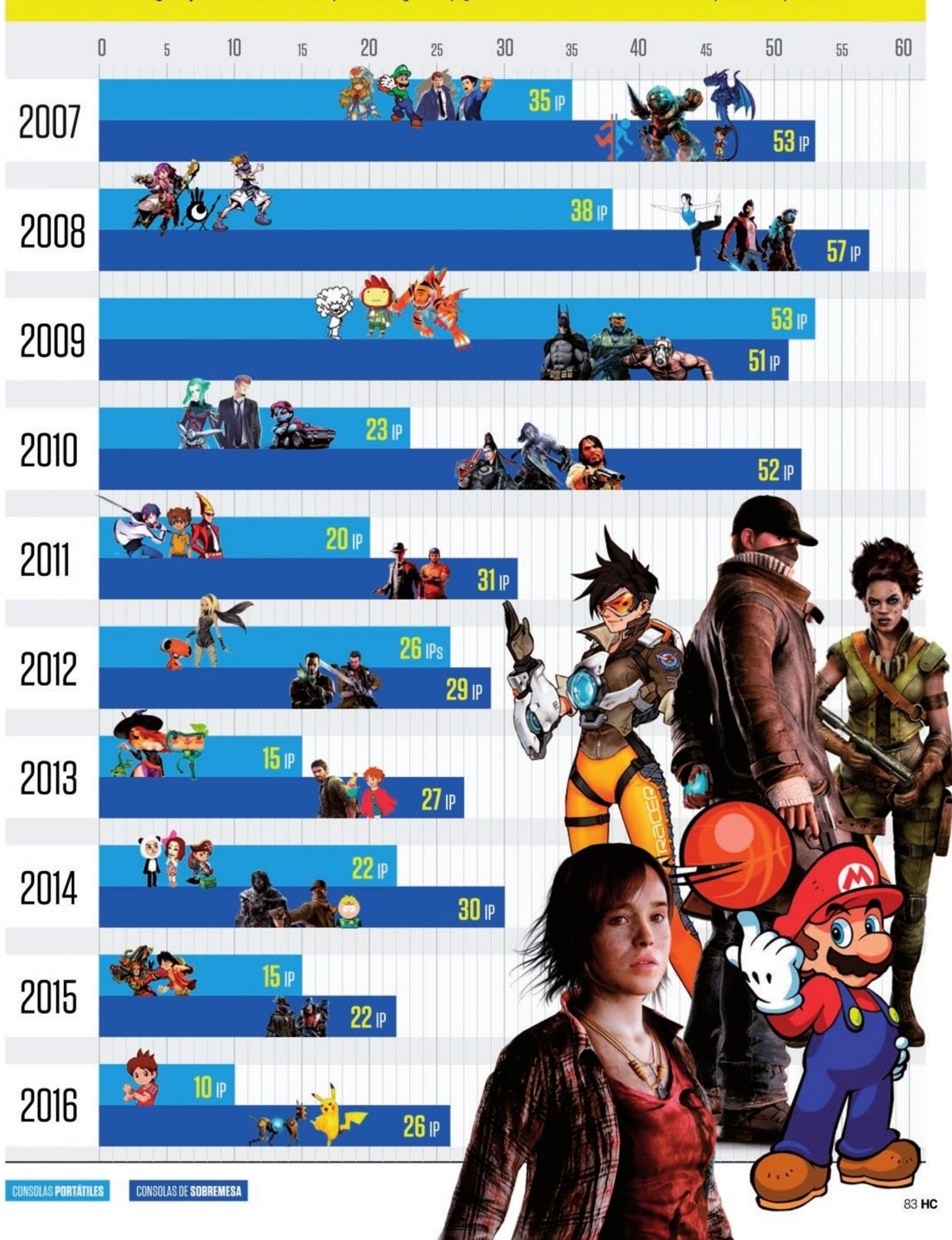
El precio de la originalidad

Sí, muchas veces recurrimos a lo mismo para explicar muchos problemas concernientes al sector de los videojuegos, pero es que el dinero es lo que sigue mandando en esta industria, que no deja de ser un negocio, aunque no nos haga gracia admitirlo. Con los costes de desarrollo actuales, muy por encima de los que solían darse antaño, un batacazo en un solo título de cierta envergadura puede suponer la pérdida de muchos millones de dólares/euros. Es un riesgo que muchas compañías y estudios —la inmensa mayoría— no están dispuestos a correr.

Eso es. Porque, siendo sinceros, en la actualidad, lanzando un juego nuevo al mercado, una IP fresca, se corre el peligro de acabar siendo pasto de las bajadas fulminantes de PVP al cabo de un par de meses, fruto de su baja demanda en tiendas... aunque hayan sido aplaudidos por la crítica especializada. Muchos os asustaríais al conocer los números y las cifras de ventas que han obtenido obras sobresalientes más o menos actuales como *Bayonetta* (y su continuación), la saga *Gravity Rush* en global, los dos *NiER*, las series *Monster Hunter* o *Yakuza* (en Occidente), *The World Ends With You*, *Mirror's Edge*, *Vanquish*, los recientes *Ever Oasis* o *Birthdays: The Beginning*... Dramático. »

EVOLUCIÓN DE LAS NUEVAS IP EN LA ÚLTIMA DÉCADA

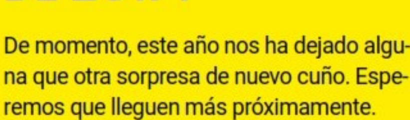
De una media de 90-100 títulos anuales, hemos pasado a la mitad en los últimos años. Así de clara es la tendencia que marca la aparición de nuevas sagas ajenas al mercado independiente (y móvil). ¿Cambiará esto de cara al futuro? No apostamos por ello...



CONSOLAS PORTÁTILES

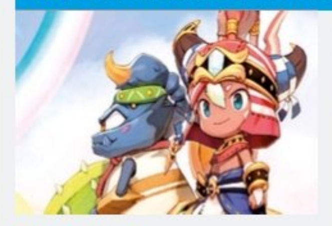
CONSOLAS DE SOBREMESA

¿Y LO QUE LLEVAMOS DE 2017?



De momento, este año nos ha dejado alguna que otra sorpresa de nuevo cuño. Esperemos que lleguen más próximamente.

IP DE CONSOLAS PORTÁTILES



EVER OASIS

El creador de *Secret of Mana* ha creado una aventura RPG para 3DS que fusiona lo mejor de títulos como *Tomodachi Life, Zelda* y *Animal Crossing.*



GOD WARS: FUTURE PAST

Este juego de rol para Vita destaca por la profundidad de sus personajes y el excelente sistema de combate que presenta. Está en inglés, eso sí...

IP DE CONSOLAS DE SOBREMESA



1-2-SWITCH

Esta poco inspirada colección de minijuegos sirve como mero aprendizaje para familiarizarnos con los mandos Joy-Con de Switch. Poco más.



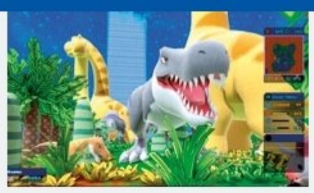
ARMS

Muchos vemos en él la evolución natural de *Punch Out!!*, el clásico arcade de boxeo de Nintendo. Un juego de lucha más táctico de lo que parece...



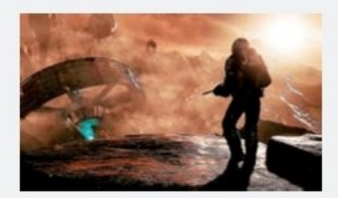
BERSERK

El famoso y violento manganime de Kentaro Miura ha sido convertido de froma notable en musou por las expertas manos de Omega Force.



BIRTHDAYS THE BEGINNING

Este simulador ha sabido combinar de manera magnífica la creación de mundos con un encanto único. Tan desconocido como muy recomendable.



FARPOINT

Esta aventura de acción en primera persona creada para PlayStation VR destacó porque llegó acompañada de un nuevo periférico: el Aim Controller.



FOR HONOR

La nueva saga de Ubisoft comenzó con bastante fuerza, pero, por lo visto, con el paso de los meses, ha ido perdiendo popularidad entre los usuarios.



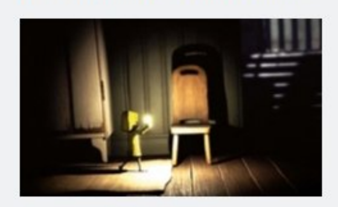
GET EVEN

Esta curiosa aventura en primera persona ha conseguido destacar gracias a un planteamiento jugable curioso y a un guión muy turbio y sugerente.



HORIZON: ZERO DAWN

Para muchos jugadores, se trata de la gran nueva IP de esta presente campaña. Un juego de mundo abierto bien moldeado e imponente en lo técnico.



LITTLE NIGHTMARES

Una de las experiencias independientes que más han dado que hablar últimamente ha sido esta aventura plataformera oscura y majestuosa.



NIOH

Team Ninja creó una aventura con tintes de RPG que bebe de las fuentes de *Dark Souls*, pero desde una perspectiva samurái muy atrayente.



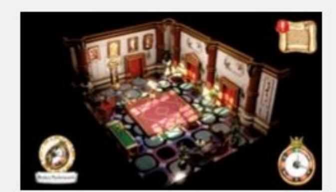
TORMENT: TIDES OF NUMENERA

El digno heredero del RPG de culto *Planescape: Torment* es una de las grandes noticias del género de lo que va de temporada. Muy absorbente.



RIME

Tras muchos años de esperas y retrasos, *RiME* ha acabado convirtiéndose en uno de los mejores títulos creados en España en los últimos tiempos.



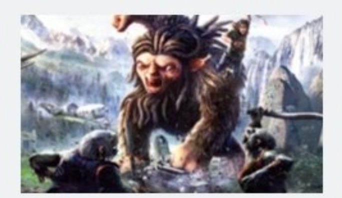
THE SEXY BRUTALE

Una grata sorpresa por parte de Cavalier Game Studios y Tequila Works, en la que debíamos impedir una serie de asesinatos en un baile de máscaras.



THE SURGE

Otra especie de *Dark Souls* de ambientación futurista que no alcanza la calidad plasmada en el clásico de FromSoftware, pero ofrece diversión.



TROLL AND I

La oveja negra de esta lista. No hay por dónde coger esta aventura, ya que es bastante mejorable en todos sus campos técnicos y jugables.



YOOKA LAYLEE

Este sucesor espiritual de la saga *Banjo-Kazooie* ha tratado de reverdecer viejos laureles dentro del género de las plataformas en tres dimensiones.

» La situación se acentúa todavía más en nuestro país, ya que todos estos títulos han sido recibidos con una frialdad tremenda en las tiendas, acumulando unas ventas realmente ridículas. Y, si este destino tan calamitoso les sobreviene a títulos de semejante calidad, al menos dentro de sus respectivas parcelas, imaginad lo que les espera a producciones menos brillantes.

Afortunadamente, sí que es cierto que existe otra cara de la misma moneda: megaproducciones millonarias triple A que sí consiguen alcanzar buenos números. Hablamos de *Horizon: Zero Dawn, Red Dead Redemption, Uncharted, Destiny, The Last of Us, The Division, La Tierra Media: Sombras de Mordor* y otros lanzamientos que, además de resultar magníficos en cuanto a su calidad, van acompañados de unas campañas de promoción colosales. Parece que este último hecho, el marketing, sigue teniendo un impacto verdaderamente grande en las ventas...

El adiós de la clase media

¿Cuál es la primera consecuencia clara que extraemos de todo esto? Pues lo que ya hemos notado desde hace algún tiempo: la "clase media" tiende a la extinción. Títulos como *Bloodborne, The Last Guardian, ARMS* y obras similares intentan, por todos los medios, seguir defendiendo dicha categoría de producciones "doble A", pero cada vez resulta más complicado para las compañías afrontar este tipo de obras, que tienden a la desaparición por su falta de hueco en el panorama actual en el que se encuentra sumida la industria del videojuego. Una pena, porque son las que aportan frescura a este ámbito de ocio e impiden su estancamiento.

Por lo tanto, y a nuestro entender, el sostenimiento creativo y la savia nueva están quedando relegados a dos mercados muy específicos: los juegos para móviles y la escena indie. *Monument Valley, Vainglory, Threes!, Badland, The Room Three* e, incluso, la saga *GO* de Square Enix son perfectos ejemplos de que el talento no está reñido con las limitaciones del hardware, sean del tipo que sean. Estos títulos para móviles han conseguido destacar ya no sólo dentro de su segmento, sino en global, convirtiéndose en auténticas obras maestras que demuestran una creatividad incuestionable en muchos aspectos. Más peso todavía posee la escena independiente, un lugar en el que muchos nos refugiamos para disfrutar de verdaderos ejemplos de originalidad lúdica en su máxima expresión. Si miramos hacia el futuro, obras como *The Last Night, Dandara, WarGroove, Ori and the Will of the Wisps, Cuphead* o *Praey for the Gods* vienen a ser nuestras tablas de salvación para los próximos meses de cara a experimentar nuevas sensaciones.

Si no fuera por estos dos factores, los juegos indies y los móviles, el futuro de nuestra industria estaría totalmente copado por secuelas, refritos y remakes. Una situación tan triste como, por ahora, difícilmente modificable. ■

EL PAPEL DE LOS INDIES

Los juegos independientes suponen la esperanza para todo lo relacionado con la creatividad, la innovación y la originalidad. Son el futuro.



DANDARA

Los brasileños de Long Hat House van a darles nuevos aires a los metroidvania añadiendo poderes gravitacionales, para dar forma a una aventura que pondrá énfasis en la velocidad de desplazamiento.



THE LAST NIGHT

Esta producción, que está siendo concebida por los hermanos Tim y Adrien Soret, supondrá una mezcla entre la estética de *Blade Runner* y la jugabilidad de obras como *Flashback* y *Another World.*

NUEVAS FRANQUICIAS PRESENTADAS EN EL E3 2017

Ha sido irrisorio el número de nuevas sagas no indies que se presentaron en el E3. Por lo menos, prometen.



A WAY OUT

Una aventura cooperativa (sólo se podrá jugar a dobles) que está siendo desarrollada por los mismos creadores que *Brothers: A Tale of Two Sons.*



ANTHEM

Esta odisea multijugador de mundo abierto de BioWare nos ha dejado con la boca abierta. Esperamos que cumpla con las expectativas.



MARIO + RABBIDS: BATTLE KINGDOM

Una de las sorpresas de Ubisoft del reciente E3. Nos permitirá disfrutar de una aventura con claro sabor a rol táctico.



SKULL AND BONES

Batallas navales entre piratas es lo que nos propondrá esta experiencia multijugador de Ubisoft. ¿Cuánto dará de sí? Ésa es la gran pregunta...



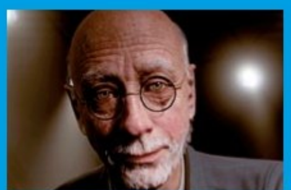
STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

Una nueva apuesta por los juegos "Toy to Life", esta vez con naves espaciales y una ambientación futurista de por medio.



STRANGE BRIGADE

Acción cooperativa para cuatro jugadores simultáneos será la cualidad principal de la nueva producción que está diseñando el estudio Rebellion.



THE INPATIENT

Miedo psicológico en una aventura para PS VR que nos llevará al interior de un psiquiátrico misterioso. Estamos deseando adentrarnos en su mundo.



TRANSFERENCE

El actor Elijah Wood será la cara de este thiller psicológico tan llamativo como complejo, que nos llevará al límite de las experiencias humanas.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

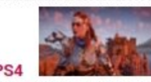
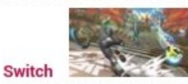
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 30 de junio. Datos cedidos por GFK.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy se puso a la venta el 30 de junio, es decir, sólo necesitó un día para ser el juego más vendido del mes. En su primer fin de semana, vendió la friolera de 47.219 copias.

JUEGOS

1	**Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** PS4	
2	**Grand Theft Auto V** PS4	
3	**Horizon: Zero Dawn** PS4	
4	**Tekken 7** PS4	
5	**Rainbow Six: Siege** PS4	
6	**ARMS** Switch	
7	**FIFA 17** PS4	
8	**Rocket League** PS4	
9	**Yo-Kai Watch 2: Carnánimas** 3DS	
10	**Yo-Kai Watch 2: Fantasqueletos** 3DS	

PLATAFORMAS

PS4	1 **Crash Bandicoot N. Sane** 2 Grand Theft Auto V 3 Horizon: Zero Dawn 4 Tekken 7 5 Rainbow Six: Siege
Xbox One	1 **Grand Theft Auto V** 2 Gears of War 4 3 Tekken 7 4 Forza Horizon 3 5 DiRT 4
Switch	1 **ARMS** 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 Zelda: Breath of the Wild 4 Ultra Street Fighter II 5 1-2-Switch
PS3	1 **FIFA 17** 2 PES 2017 3 Grand Theft Auto V 4 Dragon Ball Xenoverse 2 5 NBA 2K17
Xbox 360	1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 PES 2017 4 NBA 2K17 5 Metal Gear Solid V
3DS	1 **Yo-Kai Watch 2: Carnánimas** 2 Yo-Kai Watch 2: Fantasqueletos 3 Super Mario Maker 4 Ever Oasis 5 Pokémon Sol
PS Vita	1 **LEGO Star Wars EDDLF** 2 Minecraft 3 LEGO Jurassic World 4 Tetris Ultimate 5 LEGO Marvel Vengadores
PC	1 **Overwatch** 2 World of Warcraft 5.0 3 Los Sims 4 4 Diablo III: Battle Chest 5 World of Warcraft: Legion



En **otros países**

JAPÓN

Del 5 al 11 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Switch está vendiendo muy bien en Japón, como denotan las 494.056 copias que ha colocado *Mario Kart 8 Deluxe*, ya por delante de las 491.077 de *Breath of the Wild*.

1. **Mario Kart 8 Deluxe** Switch
2. Tekken 7 PS4
3. Monster Hunter Double Cross 3DS
4. Zelda: Breath of the Wild Switch
5. Seiken Densetsu Collection Switch



REINO UNIDO

Del 4 al 10 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

El recopilatorio de *WipEout* vendió 15.972 copias en su primera semana, casi el doble que otro juego de velocidad como *DiRT 4* (8.562 copias en su versión para PS4).

1. **WipEout: Omega Collection** PS4
2. Horizon: Zero Dawn PS4
3. Tekken 7 PS4
4. DiRT 4 PS4
5. Grand Theft Auto V PS4



EE.UU.

Del 4 al 10 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Tekken 7, la última entrega del Torneo del Puño de Hierro, vendió 205.287 copias para PS4 y 88.293 para Xbox One en sus dos primeras semanas, a cierta distancia de las 335.781+192.966 que lleva *Injustice 2*.

1. **Tekken 7** PS4
2. Mario Kart 8 Deluxe Switch
3. Zelda: Breath of the Wild Switch
4. Injustice 2 PS4
5. Tekken 7 Xbox One



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Tekken 7** — PS4 - Xbox One - PC



2 **Legend of Zelda: Breath of the Wild** — Switch - Wii U



3 **Horizon: Zero Dawn** — PS4

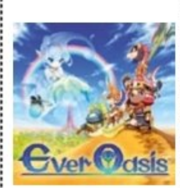
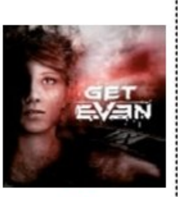


4 **The Last of Us** — PS4 - PS3

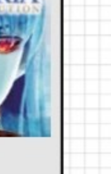


5 **DiRT 4** — PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	 1	 2	 3	 4	 5
	Nex Machina PS4 - PC	**Ever Oasis** 3DS	**Crash Bandicoot N. Sane Tril.** PS4	**Get Even** PS4 - Xbox One - PC	**Valkyria Revolution** PS4 - Xbox One - Vita
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	80 / 100 *« Housemarque da una vuelta de tuerca a los twin stick shooters mirando al pasado »*	83 / 100 *« Dentro del oasis, es un simulador social; fuera, una aventura de rol, acción y puzles »*	83 / 100 *« Quienes soñaban con el regreso de Crash tienen aquí un juego a su medida »*	81 / 100 *« No entra por los ojos, pero conquista los oídos y la mente, teniéndote en vilo »*	72 / 100 *« Sus combates son más dinámicos, pero está muy por debajo de los Chronicles »*
IGN Web líder en Reino Unido	8 / 10 *« Su fórmula deleitará a quienes busquen un desafío arcade a la par que atractivo »*	8,9 / 10 *« Maravillosa mezcla de aventura y creación de pueblos donde cada tarea te recompensa »*	8,5 / 10 *« Sus cambios hacen el pack más unitario, pero sin olvidar la esencia original »*	- / 10 *No disponible*	6 / 10 *« Sacrifica el tono histórico y artístico de la saga en favor de elementos genéricos »*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 *« Su diseño de niveles o la infernal colocación de los enemigos hacen que sea excelente »*	8 / 10 *« Un RPG único en el que explorar, luchar y hacer felices a los que viven en tu pueblo »*	8 / 10 *« Es genial volver a tener a Crash en el candelero, y ojalá no sea la última vez »*	8,25 / 10 *« The Farm 51 ha firmado una aventura con un buen ritmo, intrigante y emotiva »*	6 / 10 *« Si te sumerges en él con profundidad, puede que encuentres algún elemento fascinante »*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *« Es un juego clásico en su corazón, pero, a la vez, sus mecánicas se sienten modernas »*	7 / 10 *« La historia no es muy allá, pero es una aventura satisfactoria y bien diseñada »*	6 / 10 *« Los fans clásicos lo amarán, pero ya no sorprende ni innova como en los años 90 »*	7 / 10 *« Su devastadora historia y su narrativa compensan su deslucida jugabilidad »*	6 / 10 *« Tendrás que vadear trincheras para poder encontrar algo de diversión en él »*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	6 / 10 *« Tiene cosas que decepcionan, pero también decisiones atrevidas y singulares »*	- / 10 *No disponible*
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	34 / 40	- / 40	- / 40	32 / 40
NOTA MEDIA	86	81	77	73	66

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*



LOS MÁS **ESPERADOS**

1 
PS4 - Xbox One - PC
Star Wars Battlefront II
Una campaña y DLC gratis contribuirán a que DICE se redima con este shooter.
FECHA 19 de noviembre

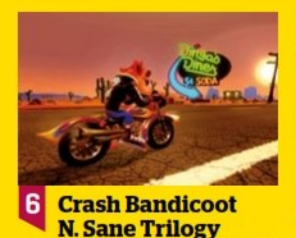
2 
PS4 - Xbox One - PC
Assassin's Creed Origins
El ansiado Egipto marcará el comienzo del credo más famoso de los videojuegos.
FECHA 27 de octubre

3 
PS4
God of War
Las criaturas de la mitología nórdica tiemblan ya ante la masacre que barruntan Kratos y su hijo Atreus.
FECHA Principios de 2018

4 
PS4 - Xbox One - PC
Monster Hunter World
El coto de caza de Capcom crecerá con su regreso a plataformas de sobremesa.
FECHA Principios de 2018

5 
PS4
Spider-Man
El Hombre Araña volverá al mundillo a lo grande, con un sandbox desarrollado por los maestros de Insomniac.
FECHA 2018

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy**
PS4


7 **Injustice 2**
PS4 - Xbox One


8 **ARMS**
Switch


9 **Outlast Trinity**
PS4 - Xbox One - PC


10 **The Evil Within**
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

COLOR NINTENDERO



Nintendo ha tocado todos los géneros a lo largo de su historia, y he aquí algunos juegos (uno por ámbito) que hicieron un gran uso del cromatismo. Y aún se han quedado varios en el tintero...

10 Art Academy

Uno de los grandes éxitos de la primera DS fue su carácter pedagógico para todos los públicos, ejemplificado en sagas como *Brain Training* o *Art Academy*, un completo "cursillo" que aprovechaba la pantalla táctil de la consola para enseñar técnicas de dibujo y pintura. Lejos de tener una sola entrega, ha habido más en Wii U y 3DS, con temáticas como *Pokémon* y los universos de Disney.

- CONSOLA DS
- AÑO 2010

9 Mario's Tennis

Muchos deportes han tenido su correspondiente juego con el sello de calidad: fútbol, golf, gimnasia, boxeo, baloncesto... Sin embargo, es obligatorio quedarse con el juego de tenis que tuvo Virtual Boy, aunque el dispositivo nunca llegara a Europa. Fue uno de los juegos que mejor partido sacaron a este precursor de la RV, que limitaba su paleta de colores a rojo y negro. Esa "ruleta" no le trajo suerte.

- CONSOLA Virtual Boy
- AÑO 1995

8 Rhythm Paradise Megamix

Los controles táctiles y por movimiento que impulsó la Gran N con DS y Wii fueron un empujón para el género musical, que la compañía ya había trabajado con anterioridad. Este *Rhythm Paradise*, que recuperaba material de sus entregas para Game Boy Advance y DS, fue un festival de minijuegos alocados y entregados al pulso del ritmo.

- CONSOLA 3DS
- AÑO 2016
- NOTA HC 304 87

7 Splatoon

El shooter ha sido el género más sobreexplotado y gris de la última década, pero Nintendo se las apañó para darle una vuelta de tuerca con una IP nueva que fue un chorrazo de color. En lugar de optar por un "mata-mata" al uso, se apostó por batallas en equipo en las que el objetivo era colorear escenarios, controlando a los inklings, unos ágiles niños-calamar.

- CONSOLA Wii U
- AÑO 2015
- NOTA HC 287 90

6 Wave Race: Blue Storm

Al hablar de carreras nintenderas, se alude siempre a *Mario Kart* o *F-Zero*, pero es de justicia recordar también a *Wave Race* y *1080º Snowboarding*, que dejaron grandes momentos en N64 y GameCube. Mención especial merecen el colorido marino y las físicas de las olas de los que hacía gala la saga de motos de agua.

- CONSOLA GameCube
- AÑO 2002
- NOTA HC 128 85



5

Pikmin 3

Nintendo ha sido siempre una gran estratega, como demuestran *Fire Emblem* o *Advance Wars*, pero no sólo de las obras de Intelligent Systems ha vivido. El genio Shigeru Miyamoto dio a luz a los Pikmin, unos seres de colores diminutos, cada uno con unas características, con los que había que interactuar para afrontar las hostilidades de un planeta.

- **CONSOLA** Wii U
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 264** 90

4

Super Smash Bros Melee

Punch-Out!! o *ARMS* han dado el golpe en la lucha, pero la mayor aportación de la Gran N al género fueron las batallas a cuatro bandas de *Smash Bros*, cuya segunda entrega se sigue jugando hoy en día en torneos de eSports. Además, hablamos de una serie que, en Wii U, juntó en un ring a Mario, Sonic, Mega Man, Pac-Man, Ryu, Cloud...

- **CONSOLA** GameCube
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 129** 92

3

Super Mario Sunshine

Los *Mario* plataformeros de mundo abierto se cuentan con los dedos de una mano, y éste es una joya que hay que reivindicar. Armado con el ACUAC, un propulsor de agua con varias configuraciones, el famoso fontanero debía limpiar de pintura y suciedad una isla vacacional tan luminosa como los 120 soles que debíamos recolectar.

- **CONSOLA** GameCube
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 133** 95

2

Pokemon Rojo, Azul y Amarillo

Las consolas de Nintendo han acogido muchos juegos de rol, pero ninguno más influyente que las sucesivas entregas de *Pokémon*, todas divididas en dos o tres ediciones "de colores". El capítulo inicial (*Rojo-Azul-Amarillo*) marcó un antes y un después, y eso que nació en Game Boy, una consola cuya paleta de colores se reducía a grises.

- **CONSOLA** Game Boy
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 98** 90

1

The Legend of Zelda Wind Waker

Cuando se anunció, su estilo de cel shading horrorizó a muchos, pues no se parecía en nada a una demo técnica de *Zelda* mostrada en el Space World 2000, pero el tiempo acabó dando la razón a Nintendo. La aventura de Link, batuta en mano, y el Mascarón Rojo por un gigantesco océano de luz y color maravilló al mundo.

- **CONSOLA** GameCube
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 139** 95

RETRO HOBBY
REPORTAJE

SEGA Master System



¿El primer "**batacazo**" en la historia de Sega?

En junio de 1987, hace poco más de treinta años, Master System llegaba de manera "oficial" a las tiendas españolas, importada por Proein Electronic (Sega España no se estableció hasta 1991), con un precio de venta de 19.900 pesetas. Una consola de 8 bits con la que Sega intentó arañar, sin éxito, el monopolio que Nintendo, con Famicom y NES, ejercía con mano de hierro en Japón y EE.UU., respectivamente. El germen de la consola se fraguó años antes, con su primera versión, la llamada SG-1000, que se puso a la venta en Japón el 15 de julio de 1983, el mismo día que lo hacía Famicom. Su fracaso fue estrepitoso, con Nintendo copando más del 90% del mercado en el país. Eso no desalentó a Sega, que siguió trabajando en su hardware y lanzó sendas revisiones en 1984 y 1985. Esta última fue bautizada como Mark III, que a Occidente llegó con un importante cambio de diseño y reconvertida en Master System. Lo que muchos no saben es que el modelo original, SG-1000, llegó a España y a otros países europeos, como Italia, aunque en cantidades muy limitadas.

Master System, un sistema superior

Con el mercado japonés dominado por Nintendo, Sega intentó abrirse hueco en el mercado americano en 1986, pero, de nuevo, fracasó estrepitosamente. En apenas tres años, Nintendo había logrado no sólo hacer olvidar el llamado "Crash" de 1983 »

SEGA MARK III, LO QUE AQUÍ NO VIMOS

Con este nombre, se lanzó, en 1985, la Master System japonesa. Las tripas eran casi idénticas, pero no así su apariencia externa, los pads o, incluso, algún periférico compatible, incluidos los de sus dos precursoras (SG-1000 y SG-1000 II).



JOYPAD. En esencia, tenían los mismos elementos (cruceta, dos botones...), pero ni diseño ni nombre son los mismos en Japón y Occidente.



Se cumplen treinta años de la llegada a España de la primera "bestia negra" de Sega. ¿Qué mejor momento para recordar una de las consolas más injustamente ignoradas en gran parte del mundo?

Por **Francisco Javier Cabal**

FM SOUND UNIT. Esta unidad se conectaba a la Mark III para que se beneficiara de sonido FM mejorado. Y se notaba...

PADDLE CONTROLLER. Este mando, con un dial como el de la recreativa *Pong*, tampoco salió de Japón. Sólo seis juegos eran compatibles (*Out Run*).

HANDLE CONTROLLER. SG-1000 recibió este completo —para la época— volante, que funcionaba en Mark III e, incluso, en Mega Drive.

PACKAGING. Mark III tuvo un diseño de cajas, cartuchos y manuales distinto. Son... ¡preciosos!

Europa fue el territorio en el que Master System tuvo más éxito. En total, su catálogo está compuesto por 372 títulos

» (una profunda crisis provocada por Atari, debido a la saturación del mercado con juegos mediocres), sino que, además, había conquistado a los jugadores americanos, con su consola, presente en un tercio de los hogares. Sega llegó tarde a la fiesta, pero el "timing" no fue el único problema. Nintendo se hizo con el mercado, en gran medida, por los férreos controles de calidad de los juegos que se editaban para NES y, por otro, por los leoninos contratos que firmaban los desarrolladores, que prácticamente les impedían sacar sus obras en otras plataformas. Así, aunque Sega era muy fuerte en los salones, y tenía nombres propios muy conocidos, como *Turbo*, *Zaxxon* o *Space Harrier*, en el mercado doméstico se vio más bien "sola". De hecho, en Estados Unidos, sólo tuvo apoyo de Activision y Parker Brothers. Otras compañías les vendían los derechos para que Sega reprogramara sus obras, ya que, por contrato, ellos mismos no podían hacerlo.

Una derrota doble

Se estima que, en todo su ciclo de vida, Master System vendió alrededor de un millón de consolas en Japón, y apenas dos en Estados Unidos, donde Sega, incluso, llegó a vender la distribución a una exitosa compañía juguetera, Tonka Toys, que no supo colocar bien el producto, a pesar de ser superior a NES en materia técnica. En un intento por salvar los muebles, los directivos de Sega empezaron a sondear otros mercados donde Nintendo no fuera tan fuerte, y así decidieron desembarcar en Europa y América del Sur. En estos dos territorios, fue donde la consola dio el do de pecho, no sólo en ventas, sino también en otros aspectos, como la longevidad del mercado. Así, por poner un ejemplo, el éxito de Mega Drive en EE.UU. animó a Sega of America a relanzar la consola de 8 bits con Master System II... pero el éxito no la acompañó. Su último juego se lanzó en 1991 (fue *Sonic the Hedgehog*), mientras que, en Europa, su último título llegó en 1996 (el cotizado juego de Los Pitufos de la siguiente página).

La conquista europea

En Brasil, otro de los mecados donde la consola estuvo más tiempo si cabe activa, siguió recibiendo juegos hasta 1998 (la mayoría, ports de juegos de Game Gear a Master System). Pero, volviendo a nuestro territorio, se estima que, sólo en Europa, vendió casi 7 millones de consolas, lo que, además, explica que el catálogo europeo fuera mucho más grande que en EE.UU. y Japón. Entre los tres mercados, suman un total de 372 referencias distintas, pero, en EE.UU., se lanzaron poco más de 100 títulos, frente a las más de 260 juegos vistos en Europa. ¿A qué se debió esta espectacular acogida, frente

LOS ACCESORIOS OFICIALES

Sega "completó" su consola con accesorios para todo tipo de juegos, algunos adelantados a su época.

CONTROL STICK. Lo más parecido a jugar a un arcade con Master System (que recibió otros sticks).



HANDLE CONTROLLER. "Evolución" para Master System del mando de SG-1000.

LIGHT PHASER. La pistola de luz de Sega. Tuvo una docena larga de juegos compatibles...



SEGA SPORTS PAD 2. Con trackball y tres juegos compatibles. También en EE.UU.

RAPID FIRE UNIT. Conectado entre el pad y la consola, servía para asignar fuego rápido a cada botón.

UNA CONSOLA CON MUCHO RECORRIDO

Tras Mark III y la primera Master System, la 8 bits de Sega ha tenido una larga vida comercial, con numerosas versiones y rediseños que, en muchos casos, han sido exclusivos de un territorio.

1991

MASTER SYSTEM II. Versión más pequeña y compacta que, como principal cambio, prescindía de la ranura para Sega Cards. El juego en memoria era Alex *Kidd in Miracle World.*

1992

MASTER SYSTEM III COMPACT. Versión brasileña, con ligeros cambios estéticos (como el Sonic de la carcasa) y capaz de cargar cartuchos de mayor capacidad (de 8 megas, lanzados también por Tectoy).

1994



MASTER SYSTEM SUPER COMPACT. Otra brasileña (que llegó a Uruguay también). Es una unidad portátil que, incluso, puede emitir su señal a la tele inalámbricamente. Funciona con pilas y adaptador AC.

2004



MS HANDY. Tectoy lanzó varios System on a Chip con forma de pad y diversos juegos en memoria.

LOS JUEGOS MÁS COTIZADOS (O BUSCADOS)

Master System no gozó de un gran éxito en su momento, y tuvo una reducidísima vida comercial en Japón y EE.UU. Eso ha hecho que los coleccionistas internacionales hayan puesto sus ojos en su catálogo. Éstos son algunos de los juegos más buscados.



THE SMURFS (700 €). Conocido como el Santo Grial del sistema, fue uno de los últimos lanzamientos del sistema, en 1996 (hubo pocas unidades).



SONIC BLAST (590 €). Tectoy, licenciatario oficial de Sega en Brasil, lanzó un montón de juegos con el sistema ya "muerto". Éste es el más cotizado...



LEGEND OF ILLUSION (549 €). Otra rareza brasileña, de 1998. Se trata del port, de Game Gear a Master System, del último juego de la serie *Illusion*.



MASTERS OF COMBAT (210 €). Encontrarlo completo ronda los 200 €, y está cotizado porque no se lanzó en Estados Unidos y, en Europa, hubo pocas unidades.



KING'S QUEST (DESDE 80 €). Un caso a la inversa: juego lanzado en EE.UU. pero no Europa. Los completistas también quieren el port de esta aventura...

al desdén de otros territorios? Pues hubo diversos factores. El primero, y quizá decisivo, es que Nintendo no tenía una central europea (no se creó hasta 1990), y el desembarco de NES fue más errático y gestionado de forma local por distintos distribuidores, a lo que hay que sumar que su elevado precio tampoco la ayudó a implantarse rápidamente. Por otro lado, Europa estaba ya acostumbrada a jugar con microordenadores de 8 bits como Spectrum o Amstrad, que recibían abundantes ports (a menudo mediocres) de lo que veíamos en los salones recreativos. Ver un sistema con carga inmediata de los juegos, y con ports razonablemente buenos de algunas exitosas recreativas, ayudó a que el sistema de Sega se hiciera un nombre en el viejo continente. Títulos como *Hang On*, *OutRun* o *Space Harrier* así lo atestiguan, y también son el ejemplo perfecto de lo que Sega seguiría haciendo en las sucesivas generaciones de hardware que estaban por llegar...

El mantra "directo del salón, al hogar"

Porque, siendo justos, Sega no habría sido la misma si no hubiera existido Master System, por mucho que fuera un fracaso para la compañía. Gracias a ella, Sega se hizo una experta en portar sus recreativas a plataformas domésticas, un arte que subiría de nivel en Mega Drive y que siguió presente, incluso, en su última consola, Dreamcast. Un buenhacer que, además, permitió a algunos de sus reputados genios, como Yuji Naka (el padre de Sonic), "desfogarse", técnicamente ha- »



MASTER SYSTEM 3 COLLECTION. Tectoy lanzó versiones con juegos en memoria (hasta 131, caseros incluidos) y sin ranura de cartuchos. Y pad a lo Mega Drive.

MASTER SYSTEM 3 (TECTOY). Resideño de la última versión de Master System 3 Collection, con un nuevo diseño exterior, pads más parecidos a Mega Drive...

MASTER SYSTEM EVOLUTION (TECTOY). El mismo perro, con otro collar (y con dos versiones distintas). Con 132 juegos en memoria, el único añadido fue *Altered Beast*.

GAM*BOY Y ALADDIN BOY. Samsung las distribuyó allí, cambiándolas de nombre. Gam*Boy era el primer modelo; Aladdin Boy, el segundo.

SEGA SCOPE 3-D, UN VISTAZO AL FUTURO

Mark Cerny, arquitecto de PS4, fue el artífice de estas gafas que ofrecían efecto 3D en ocho juegos (siete exclusivos, uno compatible). Usaban un sistema similar al de las actuales gafas 3D activas. Un periférico adelantado a su tiempo.



BLADE EAGLE 3-D. Un matamarcianos con scroll vertical, que dedicaba un botón a "subir" o "bajar" para crear el efecto de profundidad y acabar con los enemigos. No tenía versión "2D": injugable sin las gafas.



MAZE HUNTER 3-D. Una especie de clon de *Gauntlet*, en el que debíamos recorrer laberintos en busca de la salida (había llaves, cofres con armas...), mientras despachábamos a alienígenas. Le faltó el cooperativo...



MISSILE DEFENSE 3-D. Como su nombre adelanta, debíamos abatir los misiles que amenazaban con destruir las ciudades y los objetivos de cada uno de los seis niveles. La sensación 3D aquí está lograda.



OUT RUN 3-D. Se trataba del mismo juego que se lanzó en Master System, pero con modos 3D y 2D. Como curiosidad, sustituía las tres canciones clásicas de *Out Run* por tres melodías nuevas.



POSEIDON WARS 3-D. Otro de los juegos con modo 2D, pero se disfrutaba más en 3D. Se jugaba en primera persona y consistía en derribar barcos y helicópteros. El efecto 3D otorgaba profundidad.



SPACE HARRIER 3-D. No era *Space Harrier* con modo 3D, sino una secuela en toda regla, con nuevos niveles y nuevos enemigos. Es, quizá, uno de los mejores juegos para las gafas. No tenía modo 2D.



ZAXXON 3-D. Secuela de *Zaxxon* que cambiaba la perspectiva isométrica original por una vista "trasera", de modo la que las naves enemigas se iban acercando. El efecto de profundidad estaba bastante logrado.



LINE OF FIRE. Al revés que muchos juegos 3D (con modo 2D), era el único juego 2D con modo 3D seleccionable a través del menú. Era una reinterpretación de la recreativa homónima, un shooter vertical.

20 JUEGOS IMPRESCINDIBLES

El catálogo de Master System ha sido tachado, en ocasiones, de poco variado. Pero, aun con las críticas, elegir sólo veinte de sus más de 300 juegos es difícil...



WONDER BOY III. Una de las joyas de la corona. Una aventura adelantada a su tiempo que gozó de su propio remake a principios de 2017.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD. Incluido en memoria en Master System II, es un plataformas divertido, como toda la saga de Alex Kidd.



PHANTASY STAR. Sega se hizo su propio *Final Fantasy* con un RPG técnicamente superior: mazmorras en 3D, una fuerte fémina protagonista...



SONIC THE HEDGEHOG. El erizo se estrenó en Mega Drive, pero eso no impidió que se paseara varias veces por Master System.



PSYCHO FOX. Este plataformas, obra de Vic Tokai, es otro plato fuerte de MS, en la línea de *Decap Attack*, otra obra de sus desarrolladores.



CASTLE OF ILLUSION. MS tuvo su propio juego de Mickey, distinto al de Mega Drive, con niveles y mecánicas diferentes. Bastante bueno.



CALIFORNIA GAMES. Epyx hizo un gran trabajo con este juego deportivo, género que flojeaba en MS. Seis pruebas, a cual más divertida.



MASTER OF DARKNESS. Obra magna de SIMS, un clon de *Castlevania* con plataformeo, acción... y Drácula. Salió también en Game Gear.



SHINOBI. Una de las coin-op clave de la Sega ochentera saltó a Master System conservando sus cinco niveles, las "magias", los jefes...



ZILLION. Una aventura única, que nos "obligaba" a memorizar combinaciones de símbolos para manejar terminales. Y con un toque *Metroid*.

Master System vendió globalmente entre 10 y 13 millones de consolas, sin contar las versiones brasileñas modernas

» blando (por ejemplo, fue el responsable de crear las mazmorras 3D de *Phantasy Star*, además de portar con nota un gran número de juegos a Master System). Fue un hardware que, pese a sus limitaciones y a haber pasado a la historia con más pena que gloria, fue decisivo para forjar a la legendaria Sega que todos amamos en la década de los 90.

Mirando al futuro

Master System hizo muchas cosas, y algunas muy bien, incluso siendo, en algunos sentidos, pionera. En 1982, Colecovision fue la primera consola retrocompatible... pero con los cartuchos de Atari 2600, perteneciente a otro fabricante. Sega fue la primera compañía en hacer que un hardware suyo fuera compatible con los juegos de un modelo anterior, al menos en Japón. Así, algunos juegos de SG-1000 se comercializaron en formato "MyCard", unas tarjetas que funcionaban en Mark III (formato en el que, además, se lanzaron algunos juegos de Mark III y que a Occidente llegó como Sega Card). No contenta con eso, Sega también agasajó a su Master System con unas gafas 3D creadas por el mismísimo Mark Cerny, con una tecnología activa similar a la que resurgió a principios de esta década (aunque sólo funcionan con el primer modelo de la consola, al requerir la ranura para Sega Cards). Sega, incluso, tuvo la deferencia de incluir un juego en memoria, el recordado (y sencillísimo) *Snail Maze*, un juego de laberintos que se cargaba automáticamente si arráncabamos la consola sin un cartucho o una tarjeta dentro. Esa costumbre siguió presente en el resto de versiones de la consola, aunque variaba según el territorio y el modelo. En Master System II, no estaba presente *Snail Maze*; en su lugar, saltaba *Alex Kidd in Miracle World*. Sin duda alguna, era un buen detalle.

Por si fuera poco, sus cartuchos pueden utilizarse en Game Gear, gracias a un adaptador... algo que también hicieron otras compañías a posteriori, pero en sentido inverso (disfrutar de los títulos de una consola portátil en una de sobremesa).

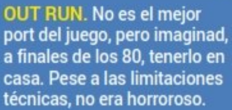
Todo esto convierte a Master System en una interesantísima joya que, pese a fracasar en dos de los tres grandes mercados, tiene mucho que contar, tanto del pasado como de lo que llegó a ser Sega. Desde el punto de vista del coleccionista, su catálogo puede tener carencias o ser algo limitado, pero, sin duda, ofrece retos complicados hoy día, como títulos de los que apenas se lanzaron unidades o que sólo salieron en Brasil, con la consola ya "muerta" en el resto del mundo. Y ya ni hablamos de conseguir las versiones más cotizadas de las consolas fabricadas por Tectoy, algo digno de las mejores aventuras... ■



SEGA CARD, EL SEGUNDO FORMATO

Quince juegos, los que ocupaban menos, se lanzaron también en formato tarjeta, idea que Sega introdujo con SG-1000 y mantuvo hasta la primera Master System.



OUT RUN. No es el mejor port del juego, pero imaginad, a finales de los 80, tenerlo en casa. Pese a las limitaciones técnicas, no era horroroso.



SPACE HARRIER. Otro de los grandes reclamos del sistema, un port de otra exitosa recreativa de Sega que, aun con defectos visuales, divertía.



R-TYPE. Otra soberbia conversión, que capturó todo lo que ofrecía el juego original, incluidas sus fases secretas. Otro que debes tener sí o sí.



OPERATION WOLF. Quizá una de las mejores conversiones aparte de las de Sega. Jugarlo con la Light Phaser era lo más parecido a la recre.



FANTASY ZONE. Otro claro ejemplo de lo que la consola podía hacer en las manos adecuadas: un fidedigno port de la recreativa homónima.



STREETS OF RAGE. Europa mantuvo viva a MS con buenas conversiones de juegos de Mega Drive, como la de este querido beat'em up.



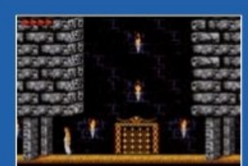
ENDURO RACER. Adaptación libre de la recreativa, con una vista "oblicua" al estilo *Paperboy*. La versión europea tenía la mitad de circuitos.



BUBBLE BOBBLE. Otro gran port del catálogo. El genial arcade de Taito saltó a MS conservando el modo para dos jugadores, sus niveles...



NINJA GAIDEN. Los fans de Ryu Hayabusa tienen aquí un juego distinto al de NES, a pesar del nombre y de indicar que fue "reprogramado".



PRINCE OF PERSIA. Meritoria adaptación del clásico, en el que tenemos una hora para salvar a la princesa. La imprecisa cruceta lo dificultaba.

Desde el mismísimo prólogo, el juego nos deja bien clarito que, dentro de la mansión, vamos a encontrar de todo menos hospitalidad.

Antes de comenzar a jugar, podíamos elegir entre dos personajes: Edward Camby y Emily Hartwood, a la que podéis ver en pantalla.

AÑO 1992 **COMPAÑÍA** Infogrames **FORMATOS** PC y 3DO

ALONE IN THE DARK

TU PRIMERA PESADILLA

Ha cumplido un cuarto de siglo, sin recibir los honores que merece. La historia es ingrata con los pioneros, y Frédérick Raynal, director y alma de *Alone in the Dark*, lo era. Su juego revolucionó el género del terror, y la industria en general, con una audaz combinación de fondos prerrendizados y polígonos que Capcom imitaría para crear *Resident Evil*. Los japoneses siempre negaron esta influencia hasta hace unos pocos años, cuando Shinji Mikami reconoció haberse inspirado en el título de Infogrames. Entre ambas compañías, establecieron un acuerdo, jamás hecho público, que explica por qué no llegaran a los tribunales, a pesar de las tremendas similitudes entre los dos juegos. Hasta compartían el sistema de movimiento tipo "tanque" para sus protagonistas.

Hospitalidad sureña

Alone in the Dark nos invitaba a visitar una inquietante mansión de Luisiana, tras elegir personaje (Edward Camby o Emily Hartwood). Entre aquellos muros, nos esperaban puzles, trampas y criaturas espeluznantes, entre las que se encontraban, cómo no, zombis. Además de recoger y utilizar diversos objetos y armas, el juego nos daba la oportunidad de interactuar con el mobiliario, empujando armarios, cajas o baúles. Todo ello, a través de unos controles un tanto rupestres para los gustos actuales. Pero, en aquel 1992, nos daba igual tener que acceder, una y otra vez, a un menú para asignar la barra espaciadora a una acción concreta (ya fuera abrir/cerrar o disparar). Aquello no se parecía a nada que hubiésemos visto u oído hasta la fecha. Todo, desde los ángulos de cámara hasta la música, estaba diseñado para helar la sangre al jugador e, incluso hoy en día (la trilogía original está disponible en gog.com por poco más de 5 €), se nos disparan las pulsaciones con la primera habitación del juego, cuando el pajarraco infernal atraviesa

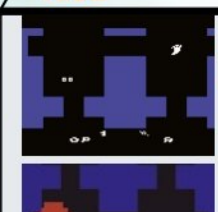


MIKAMI ACABÓ RECONOCIENDO LA INFLUENCIA DE ALONE IN THE DARK EN RESIDENT EVIL

MÁS PIONEROS DEL TERROR

Dejando al margen a vacas sagradas como *Silent Hill* o *Resident Evil*, las consolas también acogieron un buen número de pesadillas a lo largo de los 80 y los 90.

1982



HAUNTED HOUSE
ATARI 2600
El jugador (representado por un par de ojos) debe sortear fantasmas y arañas en uno de los primeros survival horror de la historia.

1993



DRACULA UNLEASHED
MEGA CD, PS2 Y XBOX
Esta aventura explotaba los personajes de Stoker con toneladas de FMV y escenas bastante "fuertecitas" para su época.

1993





DARK SEED
PLAYSTATION Y SATURN
Los diseños de Giger encajaban como un guante en esta inquietante aventura. Sus ports para PSX y Saturn jamás salieron de Japón.


Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis







la ventana (sí, como los perros de *Resident Evil*, pero unos cuantos años atrás). Servidor aún recuerda la tarde en que la demo del juego llegó a la redacción, con nuestra cara de asombro y la cantidad de veces que el pájaro de marras mató a Domingo Gómez, director de Micromanía, antes de averiguar que se podía empujar el armario para bloquear la ventana.

Así eran los juegos de los 90: no hacían prisioneros y no te daban ni una miserable pista. Apenas contabas con un manual y tu pericia (y paciencia) para afrontar una pesadilla que, aunque no ha envejecido nada bien a nivel gráfico, sigue maravillándonos por su audacia y su habilidad para ponernos los pelos de punta con unas criaturas diseñadas con un puñado de polígonos. 3DO fue la única consola que tuvo el honor de ver un port de *Alone in the Dark*, concretamente en 1994. La secuela sí llegaría a ver la luz en PlayStation y Saturn, aunque sería en 1996, casi dos años después de debutar en PC, cuando todos los ojos ya estaban puestos en *Resident Evil*. Lástima.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 58 **AÑO** 1996


Jack is Back
ALONE IN THE DARK
MISTERIOS sin resolver

INFOGRAMES intentó ocultar la ausencia del primer *Alone in the Dark* en PSX y Saturn, eliminando el "2" del título de la secuela. Además, incorporó texturas a los gráficos originales de PC para modernizar un poco su aspecto y, así, intentar competir con el arrollador *Resident Evil*. Roberto Lorente firmó el análisis del juego, en julio de 1996, otorgando la misma puntuación a ambas versiones: un 90. "Se trata de una aventura muy bien ambientada y que consigue combinar de una manera notable acción y estrategia. A nivel gráfico, resulta bastante atractivo, aunque también es cierto que se nota que está basado en un juego que tiene ya algún tiempo, pues otros títulos similares (*Resident Evil*, por ejemplo) le han dejado atrás en este apartado". Lo dicho, puede que fueran los pioneros, pero Infogrames se dejó adelantar por Capcom... por la derecha.

1995

CLOCK TOWER
SNES Y PSX
Human creó todo un icono del terror con el "Tijeritas". Ni el original de SNES ni su port para PlayStation llegaron a Occidente.

1995



D
PSX, 3DO Y SATURN
El añorado Kenji Eno nos puso los pelos como escarpias con esta aventura FMV, tan inolvidable como grotesca. "Laura... ¡¡¡Laura!!!".

1996



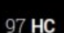


TWILIGHT SYNDROME
PLAYSTATION
De nuevo, una Human en estado de gracia brindó a los japoneses otra ración de sustos, de la mano del mismísimo Goichi Suda.

1998



ECHO NIGHT
PLAYSTATION
FromSoftware ya nos las hizo pasar canutas muchos años antes de *Dark Souls*, con esta aventura a bordo de un barco plagado de fantasmas.





MITCHELL CORPORATION

MÁS ALLÁ DEL FENÓMENO PANG

Antes de desaparecer en 2012, esta compañía japonesa nos legó un puñado de clásicos.

La historia de Mitchell Corporation fue tan breve como apasionante. Aunque la compañía se creó en 1960, fue Roy Ozaki, el hijo del fundador, quien decidió dar el salto al desarrollo de videojuegos en 1989, tras su paso por Data East. Ozaki había tenido bastante éxito distribuyendo en Occidente recreativas de otros estudios japoneses (como Visco, Seta o Video System), una línea de negocio que la compañía mantuvo a la vez que se adentraba en la producción de videojuegos.

Pang, un fenómeno global

En 1989, desembarcaron en los recreativos las tres primeras creaciones de Mitchell Corp. Nadie se acuerda de *Poker Ladies* y *Mad Motor*, pero el tercer título era harina de otro costal. *Pomping World*, más conocido como *Pang*, se convirtió en un éxito mundial, gracias a su sencilla y apasionante mecánica. *Pang* estaba inspirado en *Cannon Ball*, un juego para ordenador de 1983 de Hudson Soft que, incluso, vería la luz en Spectrum como *Bubble Master*. De hecho, sería Hudson Soft quien firmaría, posteriormente, la versión de PC Engine. La entrega de SNES fue obra de Capcom, una compañía con la que Ozaki mantenía excelentes relaciones, hasta el punto de que, en el pasado, se llegó a creer que Mitchell Corp. era una subsidiaria del gigante japonés, algo que Ozaki siempre ha negado. Entre las amistades que Roy se labró en Capcom, estaba Kouichi Yotsui, el creador de *Strider*, quien desarrollaría para Mitchell, en 1996, una espectacular "secuela espiritual" de las andanzas de Hiryu, llamada *Osman*. El tercer bombazo de Mitchell Corp. llegaría en 1998, con el nombre de *Puzz Loop*. Puede que el título no os sea muy familiar, pero su mecánica seguro que sí, gracias a que fue plagiada, de la manera más miserable, por parte de PopCap Games para crear el popular *Zuma* en 2003. Ozaki no quiso meterse en líos judiciales (*Puzz Loop* también fue salvajemente fusilado por otros desarrolladores), pero, al menos, pudo desquitarse con el lanzamiento de *Magnetica/Actionloop* en DS, en 2006, y Wii, en 2008. Desde 2004 y hasta su desaparición en 2012, Mitchell Corp. se dedicó sólo a la producción para sistemas Nintendo, cosechando un gran éxito con *Polarium*, lanzado en 2004, por la Gran N, para DS.

ENTRE LAS FILAS DE **MITCHELL CORP.**, HABÍA EXMIEMBROS DE CAPCOM, TAD Y DATA EAST

LA TRINIDAD DE MITCHELL CORP.

Aunque en su haber también hay títulos excelentes como *Polarium*, amén de un respetable número de recreativas, Mitchell Corporation pasó a la historia por crear estas tres maravillas.

PANG / SUPER PANG

Una auténtico fenómeno mundial y, posiblemente, la recreativa que más tiempo aguantó en los bares. *Pang*, también conocido como *Pomping World* y *Buster Bros*, causó furor, gracias a su simple y adictiva mecánica, consistente en limpiar cada pantalla de una serie de esferas que iban dividiéndose en otras pequeñas tras impactar con nuestros arpones. El éxito de la placa se tradujo en diversas secuelas (*Super Pang* fue aún más popular que su predecesor) e incontables ports domésticos.











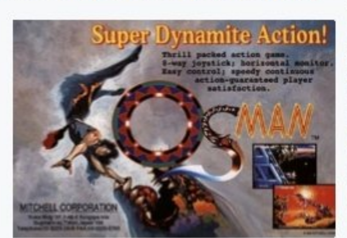


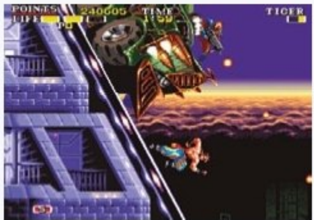
OSMAN CANNON-DANCER

Kouichi Yotsui, el creador de *Strider*, lideró el desarrollo de esta "secuela espiritual", en la que trabajaron otros antiguos integrantes de Capcom. Esta placa recreativa de 1996 (conocida en su Japón natal como *Cannon-Dancer*) era una auténtica maravilla, que combinaba la libertad de movimientos y la habilidad de Strider Hiryu a la hora de trepar por las paredes con un diseño de escenarios y enemigos tan barroco como espectacular. A pesar de su calidad, *Osman* sólo gozó de un relativo éxito en Japón, por lo que jamás fue adaptada a ningún sistema doméstico.











PUZZ LOOP

Este ingenioso puzle, en el que debíamos lanzar esferas de colores sobre una hilera que crecía implacablemente, fue salvajemente plagiado por otras compañías, como PopCap Games, quienes se hicieron de oro con el clon *Zuma*, sin que Mitchell Corporation viera un solo dólar por ello. Al menos, pudieron desquitarse (hasta cierto punto) con las ganancias de los ports "legales" para Game Boy Color y PlayStation, así como, años más tarde, con *Magnetica/Actionloop* para DS y Wiiware.















TELÉFONO ROJO



“Hacerse con una Switch en Tokio es igual de difícil que en España. Al menos, aquí seguimos haciendo cola para todo, que eso nos une un montón... con nuestros móviles. ¡¡¡A ver si me va a pegar los gérmenes el de la mascarilla!!!”

Yen

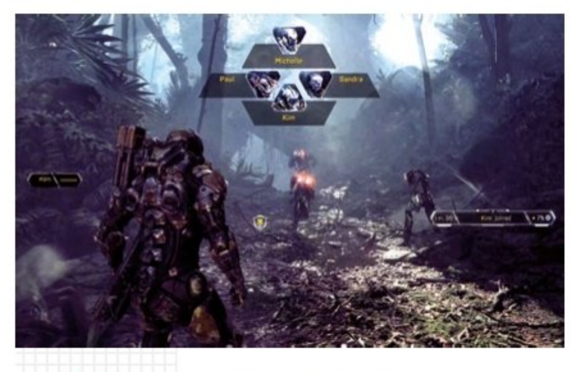
Yen te responde

Curiosidad por mis impresiones del E3

Hola, Yen. Es la primera vez que te escribo después de varios años leyendo la Hobby y, si no te importa, tengo dos preguntas relacionadas con el E3 para ti. Quería advertirte que escribo a finales de mayo, así que no tengo ni idea de lo que pueden anunciar. Éstas son mis dos preguntas:

■ De todas las conferencias, ¿cuáles han sido, de mayor a menor hype, los tres juegos que más te han sorprendido?

Qué me va a importar. Todo lo contrario: te agradezco que me des la oportunidad de darte mis impresiones sobre el pasado E3. Me habría gustado contestarte el mes pasado, pero fue imposible por temas de fechas con respecto al cierre del anterior número de la revista, así que, este mes, he decidido abrir con tus preguntas, a las que paso a contestarte sin mas dilación. Pues mi "Top 3" está encabezado por *Super Mario Odyssey*, del que estoy deseando ahondar en las mecánicas jugables que aportará el sombrero de Mario (como tomar el control de casi cualquier personaje que veamos en el juego). En segundo lugar, está *The Last Night*, una aventura indie de estética retro y ambientación cyberpunk que apareció en la conferencia de Microsoft y que seguro dará mucho que hablar por su gran parecido con *Flashback*. Por último, me sorprendió *Anthem*, que cuenta con un soberbio apartado gráfico y promete ser la bomba en cooperativo para cuatro (y será uno de los éxitos del próximo año, si no hay ningún retraso). Además, espero que me haga olvidar el gran "palo" que me he llevado con *Mass Effect Andromeda*...



■ **Anthem.** Fue una de las estrellas del E3. El nuevo juego de BioWare basará su jugabilidad en la acción y la exploración cooperativas y apunta a ser una "amenaza" para el reinado de *Destiny*.



■ **The Last Night.** Es uno de los títulos exclusivos de Xbox One para el próximo año. Por el momento, se desconocen los aspectos relativos a su jugabilidad.

■■ ¿Hay un juego o juegos que has pensado que revelarían y los han terminado anunciando? Muchísimas gracias por las respuestas.

? LA PREGUNTA DEL MES

Los sofocos veraniegos de una PS4 Pro

■ Saludos, Yen. Hace poco, cambié mi antigua PS4 Fat por el modelo Pro, gracias a una promoción. La cuestión es que he detectado que la ventilación de la nueva consola emite demasiado ruido con respecto a la antigua. ¿Es normal o debería preocuparme? Muchas gracias.

Enhorabuena por el cambio de un modelo a otro. Creo que has salido ganando. En lo referente a tu pregunta, es totalmente normal que PS4 Pro se caliente (sobre todo cuando está el Boost Mode activado), pues funciona a un voltaje superior y esto hace que la consola genere algo más de calor que el primer modelo. Debido a esto, su ventilación alcanza velocidades superiores para poder enfriar sus componentes, lo que propicia un mayor volumen de ruido. No te preocupes por este detalle, mientras no afecte al funcionamiento de la máquina, y disfruta de ella.

Óscar Luna Sánchez



 
telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



Metroid: Samus Return. Es la "reimaginación" de *Metroid II* (creado para Game Boy) para 3DS, a manos de Mercury Steam. Llegará a mediados de septiembre.

Pues tenía la corazonada de que veríamos un nuevo *Metroid*, después de la enorme decepción que supuso para los fans el anterior capítulo de la saga, *Metroid Prime: Federation Force*, y parece ser que no me equivoqué. Lo que no podía imaginar es que lo "veríamos" por partida doble (aunque del de Switch poco se vio). Además, que el capítulo para 3DS esté a cargo de los españoles de Mercury Steam es toda una garantía, tras el gran trabajo que hicieron con *Castlevania*. Espero que, pronto, tengamos noticias sobre *Metroid Prime 4* para Switch, porque enseñar sólo el logo me ha dejado con ganas de más. Gracias a ti por tus preguntas. Con lectores tan educados, da gusto.

Nicolás Haro Saint

Preguntas para el gran Yen, el inimitable

Saludos cordiales al inimitable Yen, el grande. De nuevo, os dejo unas preguntas, que requieren ser respondidas por su afable persona:

■ He vuelto a pasarme *Resident Evil HD Remaster*, *Resident Evil 2* y *Code Verónica* sin guardados ni sprays. ¿Para cuándo alguna noticia sobre *Resident Evil 2 Remake*? Me re-vienta la espera y, con este calor, me dan ganas de tomarme un re-fresco...

Menuda re-saca de zombies llevas. Re-zo por que no hayas necesitado que alguien te re-scate. Supongo que sabes que te has dejado varios títulos de la saga que deberías re-visitar ¿verdad? Pero bueno, vamos con tus re-spuestas, si te parece bien. Aunque todos esperábamos que *Resident Evil 2 Remake* hiciera acto de presencia en el pasado E3, por el momento Capcom ha decidido re-servarlo para una cita un poco más adelante. Los rumores sitúan su presentación en la feria alemana Gamescom, que se celebra en Colonia del 22 al 26 de agosto. Si finalmente no fuera así, la próxima cita importante será el Tokio Game Show 2017, que se celebrará del 21 al 24 de septiembre y donde, con toda seguridad, se mostrará. Me temo que debes re-signarte y tener paciencia.

■■ ¿Qué ha sido de *Devil May Cry*? Sus fans aguardamos su vuelta, blandiendo espadón y pistolas, y machacando huestes del infierno a diestro y siniestro. Molaría un juego que siguiera la trama del original, con el regreso de Mundus o Virgil...

Después del "fallido" intento de "reboot" de la saga por parte de Ninja Theory con *DmC: Devil May Cry*, no hemos vuelto a saber nada de la prole de Sparda. Una fotografía en Facebook (rápidamente eliminada) en enero de 2016 del actor Johnny Yong Bosch acompañado de Reuben Langdon (actores que prestaron sus movimientos a Nero y a Dante, respectivamente, en *DMC 4*), en una sala de captura de movimientos, disparó los rumores de que Capcom estaba desarrollando una nueva entrega de la serie, pero, desde entonces, no hemos vuelto a tener »



Devil May Cry. Fue un intento de reiniciar la saga de Capcom por parte de Ninja Theory, que no contó con el éxito esperado. El diseño de los personajes fue el aspecto más criticado.

MERCURY STEAM DIO LA CAMPANADA EN EL PASADO E3, AL CONFIRMARSE QUE ES EL RESPONSABLE DEL NUEVO METROID PARA 3DS

VUESTRA OPINIÓN

¡Mira, cariño, con lo que saquemos revendiéndola, nos pagamos el bodorrio!

¡Corre, corre! ¡Vamos a eBay!

Nintendo y sus suministros

Nuria Morales Cabello

Hoy, he vuelto a casa con una frustración enorme, después de intentar autorregalarme una Nintendo Switch por mi cumpleaños. No soy una cría y sé de sobra que hay algunas marcas que, debido a su demanda, pueden tener problemas de existencias. Pero el caso de Nintendo roza lo absurdo. Después de patearme varias tiendas pequeñas de barrio en busca de la consola (me dijeron que tendría mas posibilidades en estas superficies) y de llamar a casi todas las grandes superficies de mi provincia, el resultado es que no sólo no hay consolas, sino que, según me han comentado en varios sitios, no se puede reservar porque no hay una fecha aproximada de entrada. ¿Cómo pretende Nintendo que compremos su productos, si ella misma crea demanda y, luego, no puede cubrirla? Quizás deba comprarme una PS4 o una Xbox One y dejar de esperar algo que no se sabe cuándo va a llegar.

YEN

Entiendo tu enfado. El problema de Switch radica en algunos componentes de la consola, que son compartidos con otros dispositivos, como los teléfonos móviles, y que provocan escasez de éstos y, como consecuencia, problemas para fabricar unidades. Esperemos que Nintendo pronto pueda suministrar normalmente y acabe con estos problemas de existencias.

VUESTRA OPINIÓN



Regresando a la infancia

Antonio M. Expósito

Hola, Yen. Hoy, he tenido una sensación de lo más extraña y he necesitado compartirla con alguien. ¿Y quién mejor que tú, que seguro que lo entiendes? Y, de paso, lo mismo me llevo hasta una suscripción... Todo ha comenzado al ir con mi hijo al parque y, después de estar todo el día correteando, llega el momento de regresar a casa. Al acercarme a recogerlo, escucho una conversación con sus amigos donde vendía (a su manera, claro está) las bondades de su Xbox One S y cómo PS4 no tenía nada que hacer frente a ella. En ese momento, he dado un salto en el tiempo y me he visto en el patio de mi colegio, donde había debates iguales, en los que me esforzaba en convencer a mis compañeros que la mejor opción era la Sega Master System y sus conversiones de recreativas, frente a la Nintendo de Spaco, que apenas tenía títulos de renombre, al menos para mí en esos momentos. Es curioso ver cómo, a pesar del tiempo transcurrido, los hijos repiten los "errores" de los padres. Por el momento, le dejaré creer que su Xbox es la mejor, ya que no quiero tener que comprar también una PS4...

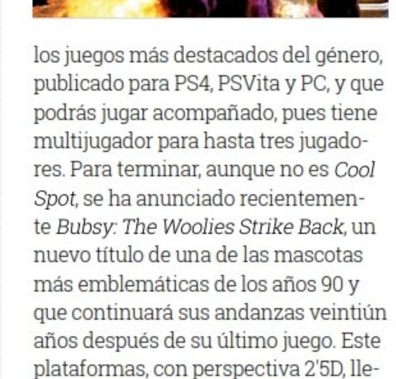
YEN

He de reconocer que me he reído muchísimo con tu reflexión. Aún recuerdo ese tipo de debates, que yo también he vivido y en los que era imposible ponerse de acuerdo con todos los compañeros sobre qué consola era la mejor. Por tu bien, espero que no le guste pronto algún juego exclusivo de PS4...

» ninguna noticia. Espero que, en un futuro próximo, tengamos alguna alegría y, como bien dices, sea una continuación directa de la trama original.

Disfruto mucho con *Sega Mega Drive Ultimate Collection*, al rememorar títulos de una época dorada como *Streets of Rage* o *Sonic 2*, lo mismo que con la Game Boy o la SNES (con sus *Mario Bros* o *Zelda*), y me gustaría que me aconsejaras un arcade tipo *Super Pang*, un matamarcianos con scroll horizontal, al estilo *Parodius*, y un plataformas como el genial *Cool Spot*. ¿Cuáles me citas?

No eres el único que disfrutas de esos juegos. De hecho, estamos atravesando una etapa en la que los videojuegos retro están de moda, así que tendremos que aprovechar el momento y disfrutar de esos títulos que tan buenos ratos nos hicieron pasar en su momento. Como no me indicas plataforma, no sé para qué sistema quieres que te aconseje, pero, si buscas algo parecido a *Super Pang*, lo mejor es que pruebes la nueva entrega de la saga titulada *Pang Adventures*, que está disponible en varias plataformas (como dispositivos móviles, consolas y PC) y que conserva la jugabilidad de antaño con un aspecto gráfico actual. En lo referente a un matamarcianos, siento decirte que *Parodius* es único y no hay ningún título que se le acerque, por su aspecto cómico, aunque, si quieres algo con un desarrollo parecido pero de corte más serio, prueba con *Dariusburst Chronicle Saviours*, uno de los juegos más destacados del género, publicado para PS4, PSVita y PC, y que podrás jugar acompañado, pues tiene multijugador para hasta tres jugadores. Para terminar, aunque no es *Cool Spot*, se ha anunciado recientemente *Bubsy: The Woolies Strike Back*, un nuevo título de una de las mascotas más emblemáticas de los años 90 y que continuará sus andanzas veintiún años después de su último juego. Este plataformas, con perspectiva 2'5D, llegará a PS4 y PC a finales de 2017.



Bubsy: The Woolies Strike Back. Es la nueva aventura de este gato, que fue la mascota de Accolade, una distribuidora que desapareció en el año 2000.



Parodius. Es el matamarcianos más original y único de su género. Como su nombre indica, es una parodia sobre los juegos de este tipo, protagonizado por personajes del universo Konami como Vic Viper.

Después del final tan abrupto que tuvo, ¿sabes si habrá secuela de *Clive Barker's Jericho*?

Es difícil, ya que la marca pertenece a Codemasters y no parece que quiera resucitar este proyecto. Además, los creadores del juego, los españoles Mercury Steam, están muy liados dando los últimos toques a *Metroid: Return of Samus* (remake de *Metroid II*) y *Raiders of the Broken Planet*, un título que apuesta muy fuerte por el multijugador asimétrico, por lo que no creo que veamos una continuación de *Jericho* a corto plazo, al menos por parte de los desarrolladores originales.

Colecciono merchandising, especialmente el que se centra en cine y videojuegos. Tiempo atrás, compré una estatua de cerámica de Kenny Matthews, protagonista de *Obscure*, por la red. ¿Sabes si proviene de alguna marca oficial? ¡Mil gracias, y feliz verano ardiente!

Vaya preguntitas me hacéis a veces... Aunque no es mi campo, he estado investigando y parece ser que Microids aprobó una serie de figuras basadas en su juego de terror en 2004, por lo que es muy posible que poseas una figura original de la saga. O puede que sea material de prensa: en su día, Virgin, la distribuidora del juego, envió algunas estatuas promocionales...

Iván García González

LOS VIDEOJUEGOS RETRO PASAN POR UN GRAN MOMENTO DE DEMANDA QUE LOS DESARROLLADORES ESTÁN APROVECHANDO

Dudas para Yen, el todopoderoso

Pues nada: aunque soy lector de la revista desde hace ya bastantes años, nunca me he dignado mandar ningún correo, pero, esta vez, tengo varias dudas que me gustaría resolver sobre mi PS4.

■ He pensado varias veces en comprarme las gafas PlayStation VR, ahora incluso más, ya que pueden financiarse, pero, si son ciertos los rumores y sale una hipotética PS5 el próximo año, ¿servirían estas gafas o tendría que adquirir unas nuevas?
Pues espero que estas respuestas te animen a escribir más veces, porque, como puedes ver, suelo contestar las dudas que considero mas interesantes, así que vamos a por ellas. Aún es demasiado pronto para que PlayStation 5 sea una realidad, así que no hagáis demasiado caso a ciertos rumores y centraos en disfrutar de vuestra consola, a la que le quedan aún varios años de vida. Como bien comentas, ha existido una promoción conocida como"20x20" con la que podías financiar unas PS VR por 20 € al mes en veinte mensualidades sin intereses, pero, lamentablemente, ya habrá caducado para cuando leas estas líneas. Te aconsejo que, la próxima vez que veas las PS VR con una oferta interesante como ésta, te lances a por ellas. Verás como te alegras de tu decisión.

■■ La segunda cuestión es sobre la saga *Uncharted*. Sé que, en breve, saldrá uno nuevo con las chicas como protagonistas, pero ¿habrá más con Nathan Drake en PS4?
Hay un reciente rumor que indica que podría estar en camino una remasterización para PS4 del capítulo exclusivo de PS Vita *Uncharted: El Abismo de Oro*, en formato digital y que incluiría varios extras, como mejoras gráficas y controles adaptados, pero, por el momento, no hay nada confirmado. También hay posibilidades de que llegue algún juego de la saga más adelante, ya que Sony es la dueña de la propiedad intelectual, pero en ningún caso estaría desarrollado por Naughty Dog, que ya ha afirmado en numerosas ocasiones su intención de alejarse de la saga, por lo que pasaría el testigo a otro estudio. ¿Quizás Sony Bend?

■■■ ¿Llegará algún juego de tenis próximamente a PlayStation 4?
Como os adelanté hace un par de números y reafirmé el mes pasado, en algún momento de 2018 se publicará *Tennis World Tour*, de Bigben Interactive, que está considerado el sucesor espiritual de *Top Spin*, porque parte de sus creadores trabajaron en el juego de 2K. Más datos y las primeras imágenes, en la Gamescom de este año.



■ **Uncharted: El Abismo de Oro.** Hizo un excelente uso de las características táctiles de PS Vita. Ahora, es posible que llegue una versión remasterizada a PS4 con varios cambios, como un mejor control, entre otras mejoras.

■■■■ Y, por último, de la saga *FIFA Street*, ¿se sabe algo de una nueva entrega en esta generación? Gracias.
Pues lamento informarte de que hace tiempo que Electronic Arts dejó aparcado el spin-off de la saga futbolera por excelencia, con su orientación a las pachangas callejeras. Concretamente, la última entrega data de 2012 y, por ahora, no hay planes de que vaya a descolgar las botas. Una lástima.

Alfonso Izquierdo Ponce

Preguntas varias sobre la nueva bestia

Hola, Yen. Llevo varios años leyendo la revista, pero nunca he querido "molestar" con preguntas hasta este momento. Y es que tengo demasiadas dudas sobre la »

VUESTRA OPINIÓN

En contra de la resolucion 4K

Miguel Ángel Navarrete ■■
En estos días en los que el 4K está en boca de todos, quisiera oponerme a esta moda tan pesada y tan "comercial". Lo primero es asegurar juegos a 1080p/60fps, que fue la promesa con PS4 y One. Pero parece que el recorrido comercial de las TV Full HD terminó, con lo cual hay que "impulsar" como sea el 4K. ¿Y cómo lo hacemos? Pues diciendo que todo irá a 4K, pero, a la hora de la verdad, con trucos y matices. Y todo esto, desviándonos de lo que importa: los juegos y su jugabilidad. Sí, los gráficos importan, pero hay una corriente enfermiza por los mismos. No recuerdo tanto debate en otras épocas entre versiones; sólo diferencias por incluir fases o personajes distintos. De SNES y Mega Drive, por ejemplo: *Aladdin*, *Dragon Ball*, *Tortugas Ninjas*, etc. Qué tiempos.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■
Entiendo que, por el momento, no tengas la necesidad de dar el salto a las 4K, ya que todavía no hay suficiente contenido que justifique ese desembolso. Lo que está claro es que es el futuro inmediato de nuestro pasatiempo favorito, por lo que, antes o después, acabaremos "pasando por el aro" sin remedio.





» ***que va a ser mi próxima consola, la Xbox One X de Microsoft. A ver si tú, con tu gran sabiduría, puedes resolvérmelas.***

■ **Aunque he visto algunas imágenes de la consola, no me imagino su tamaño. ¿Sabes si será igual o mayor que una Xbox One S?**

Claro que sí: yo estoy para resolver vuestras dudas, y que conste que vosotros nunca molestáis, al contrario que otros sujetos que yo me sé... En fin, vamos con tus dudas. Pues, como puedes ver en la imagen superior, la consola no sólo es mucho más potente, sino que ha sufrido un proceso de miniaturización que la ha encogido significativamente: no es mucho mayor que un mando de la propia máquina. La verdad es que hay que reconocerle a Microsoft el gran trabajo de diseño de la consola, que, a pesar de su tamaño, no tendrá ningún problema para disipar el calor, gracias a un sistema de ventilación de vapor usado en las tarjetas gráficas de PC de gama alta (es gracias, en parte, a este sistema que la consola es tan pequeña).

■ **El tamaño de Xbox One X** es inferior al de las otras revisiones de la consola, aunque su aspecto sí es muy similar al de Xbox One S. El lanzamiento se producirá el 7 de noviembre.

■■ **¿Tendremos algún indicativo en las carátulas de los juegos que nos informe de si un título hace uso de la potencia extra de la consola?**

Pues sí: todos los títulos nuevos de la consola tendrán en la parte superior de la caja una franja de color negro que nos indicará si el juego en cuestión está optimizado para Xbox One X. No obstante, te recuerdo que Microsoft ya ha anunciado que se lanzarán parches para los juegos más emblemáticos de la consola, por lo que tendrás que estar atento a futuras listas que enumeren estos títulos.

■■■ **¿Qué títulos crees que sacarán partido de la consola en su lanzamiento?**

De la propia Microsoft, creo que será *Forza Motorsport 7* el que se encargará de exprimir Xbox One X en sus primeros días de vida, ya que promete partidas a 4K/60 fps reales, además de otras mejoras gráficas con respecto a los otros modelos de Xbox One. De las third parties, apuesto a que *Assassin's Creed Origins* será el título más destacable y, aunque Ubisoft ya ha anunciado que no llegará a las 4K en modo nativo (utilizará una técnica conocida como resolución dinámica), no creo que le haga falta esta resolución para dejarnos con la boca abierta.

■■■■ **Para terminar, ¿crees que la consola tendrá algún plan renove para cambiarla por cualquiera de los anteriores modelos de Xbox One? Muchas gracias por tu ayuda, Yen.**

Por el momento, no se ha anunciado ninguna acción de este tipo, aunque, viendo que esta clase de promociones se aplicaron tanto a PS4 Pro como a Xbox One S por parte de algunas cadenas, yo apostaría un brazo a que, en algún momento, se producirán, pero no esperaría algo así para el mismísimo día de lanzamiento, sino para alguna fecha posterior.

Alfonso Villa Pernil

La realidad virtual para PC "vive"

Yen, he leído mucho sobre la realidad virtual y me he decidido, finalmente, por las HTC Vive. A ver si me puedes echar una mano con una sola duda que tengo:

■ **He oído que es posible jugar sin cables con el visor a través de un adaptador inalámbrico. ¿Es cierto? Me vendría genial, pues tengo un espacio limitado.**

Buena elección, pues HTC Vive es uno de los mejores visores de RV. Efectivamente, existe un adaptador para librarte de los cables, el TPCast, pero, por el momento, sólo puedes hacerte con él importándolo desde su web (https://www.vive.com/cn/accessory/tpcast/). Aunque te aviso que no te va a salir nada barato (unos 200 € del aparato, más el envío, aduanas...).

Javier Relaño López

■ **TPCast.** Es un accesorio para HTC Vive que nos permite librarnos del lío de cables necesarios para usar el visor de RV en el PC. Su precio es elevado debido a la importación: llega a costar cerca de 300 €.





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **¡Oye, Yen! ¿Pero se puede saber qué hace David Martínez en esa isla rodeado de animales peligrosos? ¿Tan mal se portaba en la redacción para que lo hayáis mandado a "La Isla"? ¡Mira que si le muerde una serpiente y no le volvéis a ver el pelo! Bueno, tampoco es que tuviera demasiado...**

Yen: Era imposible que tal cosa sucediera. A ver si te piensas que uno no aprende cuatro cosas cuando se pasa *Metal Gear Solid 3* cien veces... David Martínez fue instruido para esa aventura ya no sólo por la "serpiente" primigenia (no confundir con la que tentó a Adán y Eva con una insípida manzana a lo *Crash Bandicoot*), sino por el mismísimo Hideo Kojima, un tipo que de alimentarse bien sabe un rato largo y que podría ficharlo para *Death Stranding*.



■ **Hola, Yen. ¿Hay alguna manera de quedar con el equipo de la revista para tomarnos algo o comer en algún sitio?**

Yen: Mientras pagues tú, creo que no tendríamos problema en acudir. Eso sí, te aviso de antemano que te saldría por un pico dar de comer a toda la "tropa", ya que éstos, si no hay jamón de pata negra, sushi y y langosta, no se mueven. Yo iría con la cara tapada para mantener mi anonimato. Si estás de acuerdo con estos términos, avísanos para ir guardando mesa en Zalacain...

■ **Javi, ¿podrías contestarme unas dudas que tengo?**

Yen: Supongo que te refieres a Javier Abad, pero te has equivocado de correo y me lo has enviado a mí. Como soy una excelente persona, se lo he reenviado. A ver si tienes suerte y te contesta tan bien como yo.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

106

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

Por fin hemos probado el DLC reconvertido en aventura independiente y os contamos nuestras impresiones... ¿Merecerá la pena el primer *Uncharted* sin Nathan Drake?



MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE

El Reino Champiñón ha sido invadido por la locura de los Rabbids... ¿Listos para liberarlo a golpe de estrategia?

AVANCES





¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

Tráiler

■ 23 DE AGOSTO ■ SONY INT. ■ AVENTURA

Uncharted: El Legado Perdido


■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM


A REY MUERTO, REY PUESTO

Con más de nueve millones de copias vendidas, *Uncharted 4* se ha convertido en la entrega más exitosa de la serie. Una serie que, este mismo agosto, va a continuar sin Nathan, pero con dos viejas conocidas: Chloe y Nadine.

Su historia nos pondrá tras el colmillo de Ganesh, una reliquia hindú del imperio Hoysolo. Un artefacto de oro y esmeraldas que, según los mitos, tiene el don de unir al pueblo para seguir fielmente a su líder. El más joven de los emperadores Hoysolo, desoyendo las recomendaciones de otros sabios, erigió una opulenta ciudad para guardar la reliquia, pero los persas la saquearon y se perdió la pista del colmillo... hasta ahora. Chloe Frazer, una vieja conocida de los tres últimos *Uncharted* y conocedora de la leyenda del colmillo gracias a su padre, obtiene indicios de un artefacto que podría indicar dónde se encuentra el colmillo... pero dada la complejidad de la operación (en mitad de una zona en guerra), recurre a los servicios de la mercenaria Nadine Ross (de *Uncharted 4*), cuya milicia privada, Shoreline, se encuentra en los últimos estertores tras los hechos de *U4*. Juntas se embarcan en una aventura que, como no podía ser de otra manera, tendrá un antagonista, Asav, el líder de una milicia privada que quiere el colmillo para hacerse con el poder del país. En boca de sus creadores, la trama dejará una aventura más corta que la de *U4*, pero algo más larga de lo que ofrecían las tres primeras entregas de la serie.

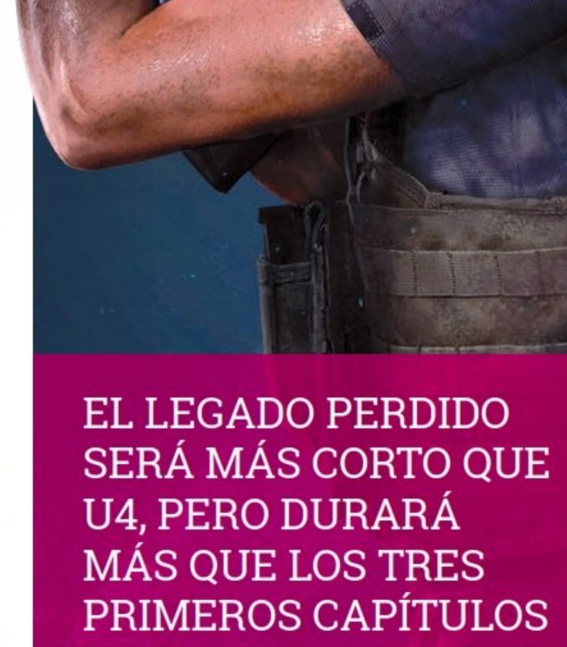
Primer contacto

Ya hemos podido probar un nivel avanzado de la aventura, con el que sus responsables han querido mostrar algunas novedades de esta entrega: la libertad para acometer distintos objetivos en el orden que queramos, en el mapa abierto más grande que jamás han creado (a difrencia de *U4*, no tiene "trampas" que impiden volver atrás, podemos recorrer el mapa con libertad). Y, además, la libertad incluso está ahí para afrontar la acción desde un acercamiento sigiloso o a pecho descubierto, o incluso para perdernos buscando tesoros y medallones (que darán más datos sobre la historia). Este nivel, llamado "Ghast occidental", nos permitió comprobar que volverán algunas mecánicas, como el gancho o el jeep para recorrer el entorno. Un entorno en el que tendremos que ubicar tres torres, cada una con sus propias características y puzle. Un desarrollo familiar, pero que gracias a su atractiva historia, sus buenos diálogos y su puesta en escena, convencerá. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

***El Legado Perdido* no estirará "el chicle" y será una entrega por derecho propio: diálogo, historia, parcela técnica... todo tan cuidado como siempre.**

EL LEGADO PERDIDO SERÁ MÁS CORTO QUE U4, PERO DURARÁ MÁS QUE LOS TRES PRIMEROS CAPÍTULOS


■ En PS4 Pro contará con mejoras visuales, como una mayor resolución, HDR, 60 fps constantes...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB kardek
"¿Por qué todo lo que hace Naughty es tan increíblemente bueno? Que pasada de juego, por dios que salga ya El Legado Perdido."

WEB SOLID OCELOT
"Que hagan Uncharted 5, 6, 7... Naughty Dog nunca defrauda. De tomas formas, lo dejaría madurar y me centraría en The last of us Part II..."

WEB Alexsnow5
"El Legado Perdido pinta fantastico. ¿Por qué no lo estrenan en julio? ¿No os gusta julio?"



La trama de *El Legado Perdido* explorará en el pasado de las dos protagonistas. Los valores de producción (no sólo técnicos), están al nivel de la saga.



Plataformas, sigilo, conducción, acción frenética... las señas de identidad de la serie estarán presentes, con novedades como mejoras en la IA.

Los modos multijugador de *U4* y todo el contenido que han recibido estará incluido en *El Legado Perdido*.





LAS CLAVES

1 **AVENTURA.** Prepárate para una nueva montaña rusa de aventuras y emociones, con una puesta en escena impecable. La base será la de anteriores entregas, pero con pequeñas novedades aquí y allá y todo envuelto con una historia a la altura.

2 **ELLAS MANDAN.** El juego explorará los polos opuestos que representan Chloe y Nadine, y ahondará en su pasado a través de diálogos tan bien escritos como siempre (y mejor doblados al castellano).

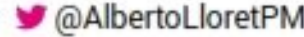
3 **MULTIJUGADOR.** Incluirá todo el contenido disponible, tanto el que iba en el disco de *Uncharted 4* como el que se lanzó a posteriori vía DLC. Será un gran añadido, porque el multijugador es uno de los mejores de la saga.

■ 29 DE AGOSTO ■ UBISOFT ■ ESTRATEGIA



Mario + Rabbids Kingdom Battle

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM





¡¡¡VIVA EL REINO DE LA LOCURA!!!

Junto a *Super Mario Odyssey*, *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* fue una de las sensaciones del E3 y uno de los títulos que más galardones acapararon. Su mezcla de los universos de Nintendo y Ubisoft, bajo el paraguas de la estrategia, ha convencido a todos.

Nosotros lo hemos podido probar, y es cierto que lo nuevo de Ubisoft Milán, aunque de primeras puede parecer una extraña mezcla, resulta más divertido de lo que pudiera parecer. Es un título que conectará de forma perfecta con el espíritu portátil de Switch (aunque se podrá jugar en modo TV).

Una historia de "típica" locura

El punto de partida no será rompedor: un extraño agujero ha aparecido en el cielo del Reino Champiñón, conectándolo directamente con el universo de los Rabbids. Las razones o quién lo ha motivado no están claras, pero la locura de los conejos ha invadido el universo de Mario. Por suerte, contaremos con un pequeño robot, Beep-O, que dará indicaciones y hará las veces de traductor de los Rabbids... porque no todos serán "malos". Cuatro de ellos se unirán a nuestra causa. Cuatro que, paradójicamente, recuerdan a Mario, Luigi, Peach y Yoshi... aunque con hilarantes detalles, como el de hacerse selfies todo el rato, como es el caso de la Rabbid Peach. Ese humor promete estar presente en animaciones, conversaciones y otros detalles. A la hora de jugar, será un "clon" de juegos de rol táctico como *XCOM*. Hemos podido superar ya algunos combates y, repetimos, nos ha sorprendido gratamente. Ninguno de ellos repetía las mismas mecánicas. Así, en dos de ellos, debíamos eliminar a todos los enemigos para ganar (en uno, con un Chomp que atacaba indistintamente a nuestro equipo o los Rabbids enemigos), mientras que, en el tercero, el objetivo era llegar a un punto del mapa. En todos, tendremos variadas opciones estratégicas, desde parapetarnos tras obstáculos destructibles a "correr" por encima de un enemigo para quitarle vida antes de protegernos y dispararle, sin olvidar los tubos para desplazarnos a otras zonas del entorno o la opción de apoyarnos en un compañero para saltar y llegar más lejos. Todo, con un ritmo ágil, modo cooperativo y opciones roleras, como aprender habilidades (como curar a aliados cercanos). La exploración de los escenarios, en cuatro mundos distintos, también ofrecerá puzles, guiños a otros juegos de Mario, recolección de monedas... Pinta muy bien. ■



■ PRIMERA IMPRESIÓN

Una de las sorpresas del E3 promete dar la campanada a finales de verano. Aunque no te guste la estrategia, te conquistará...



■ Antes de los combates, podremos comprar armas (todas mejorables) con variadas características y habilidades.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB sukkenret
"Siendo fiel seguidor de XCOM, este juego me ha dado buenas sensaciones. Grandes partidas en portátil."

WEB cyberdine4
"Pues creo que han cerrado muchas bocas. A mí me lo han vendido. Tiene una pinta muy buena."

WEB Avenger337
"Luce muy bien. Los niños lo agradecerán, y también los adultos."



■ Cada turno se divide en dos fases: una de desplazamiento (parapetarse, golpear) y otra centrada en los disparos y la acción.

LA ESTRATEGIA HA ENCONTRADO SU CABALLO DE TROYA PARA CONQUISTAR AL GRAN PÚBLICO

LAS CLAVES

1 **ESTRATEGIA.** Ágil, pero no por ello menos profunda, y con opciones y variables de todo tipo, que lograrán que no haya dos combates iguales.

2 **HUMOR.** Los Rabbids pondrán la nota cómica a cada paso, ya estemos explorando el entorno, viendo una secuencia de vídeo...

3 **PURO AMOR.** *Mario + Rabbids* es obra de Davide Soliani y su equipo, ultrafans de Mario. Ese amor se notará en cada poro del juego.

8 DE AGOSTO ■ NINJA THEORY ■ AVENTURA

Tráiler

Hellblade: Senua's Sacrifice





Por **Borja Abadie** @BorjaAbadie

UN TRIPLE A DISFRAZADO DE INDIE

Ninja Theory pretende revolucionar la industria con una aventura a precio reducido y creada por un pequeño equipo, pero con aspecto de triple A, así que hemos viajado hasta el hogar del estudio, en Cambridge, para descubrir si el experimento será un éxito o no.

Senua, una joven guerrera celta que sufre psicosis, viajará hasta Helheim, el reino de los muertos de la mitología nórdica, para recuperar el alma de su amado, asesinado por los salvajes vikingos. La psicosis de Senua hará que nuestra heroína conviva con distintas voces o que vea visiones.

No es sólo un recurso argumental muy original, sino que se reflejará en la jugabilidad. Así, las voces podrán servirnos de "sentido arácnido" cuando, en mitad de una pelea, un enemigo esté a punto de atacarnos por la espalda. Las visiones, por ejemplo, no sólo atormentan a Senua; también logran que vea distintas runas nórdicas en la propia naturaleza que la rodea, lo que abre determinadas puertas.

Una variedad alucinante

Durante nuestra partida, en la que pudimos terminar un 25% del juego (que durará unas 8-10 horas), disfrutamos de una variedad que, según sus creadores, será mucho mayor de lo que pudimos ver. Exploramos dos grandes zonas para enfrentarnos al dios del fuego y al dios cuervo. Las mecánicas para llegar hasta ambos eran muy distintas. Para alcanzar a la deidad de las llamas, antes teníamos que encontrar distintos altares que, una vez activados, inundaban el escenario con fuego, del que debíamos escapar a toda prisa para no morir. Por otra parte, para llegar hasta el cuervo, debíamos superar unos puzles en los que, al pasar por determinadas puertas, los escenarios cambiaban por completo, colocando un puente donde antes no lo había, eliminando un obstáculo que nos impedía avanzar, etcétera. Y todo esto, claro, aderezado con un buen número de combates que nos han dejado un gran sabor de boca.

Senua puede bloquear, esquivar, usar un ataque débil y uno fuerte, un golpe sin espada y activar el foco, que ralentiza la acción. Lo mejor es que el juego —que, por cierto, carece de interfaz— no nos dice en ningún momento cómo aprovechar las habilidades de Senua. En nuestra partida, no paramos de descubrir nuevos movimientos y, según nos contaron, podremos hallar muchos más. Esta primera sección del juego mezclaba con acierto puzles con combates muy interesantes y, según Ninja Theory, la aventura cambia más adelante, con secciones sin combates y nuevas mecánicas. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Si mantiene el gran nivel de combates, puzles y argumento que hemos visto en la demo, estaremos hablando de una de las sorpresas del año.

EL VIAJE DE SENUA COMBINARÁ PUZLES, COMBATES Y TRAMA EN UN CÓCTEL ÚNICO Y MUY ORIGINAL

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB soul4game
"Buff, este juego no pinta demasiado bien. Se ha visto poco gameplay (y poco pulido) y, por ese precio, está claro que no va a ser gran cosa."

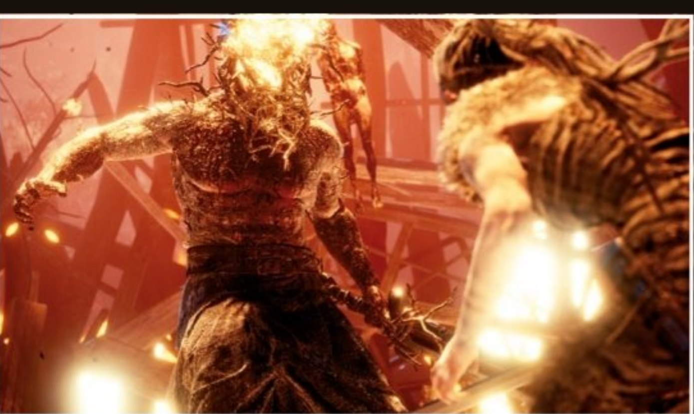
WEB coco360
"Para decir que es un triple A y que sale dentro de nada, muy poco gameplay han mostrado, así que me huele mal. Cuando se vea más, se podrá valorar."

WEB Drakonolus
"Qué sorpresa, no lo esperaba tan pronto. Pinta bien, pero mala fecha. El mismo mes que el DLC de Uncharted 4 puede opacar sus ventas."



La batalla contra el dios cuervo es uno de los mejores combates contra un jefe final que hemos visto en mucho tiempo. Recuerda a lo mejor de la saga *Souls*.

El apartado gráfico tiene un aspecto imponente para tratarse de un desarrollo indie. A la altura de los grandes triple A.







Senua tiene una infección que se expande cada vez que nos matan. Si alcanza la cabeza, hay que empezar el juego de cero.

LAS CLAVES

1 **ARGUMENTO.** Senua transporta la cabeza de su difunto amado a tierras nórdicas para salvar su alma mientras lucha contra sus alucinaciones.

2 **COMBATES.** Batallas en las que el ritmo y el tempo de nuestros golpes son clave. Y eso, con el nivelón que siempre ha demostrado el estudio.

3 **PUZLES.** Son muy numerosos y, hasta donde hemos visto, muy originales. Cada nueva sección cambia el tipo de puzles por completo.



Las alucinaciones auditivas y visuales de Senua crean una atmósfera realmente opresiva.



Tras la decepción que fue la entrega de 2013, Knack se ha machacado en el gimnasio para protagonizar una aventura mucho más completa.

■ 5 DE SEPTIEMBRE ■ JAPAN STUDIO (SONY) ■ PLATAFORMAS

Knack 2



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



PROPÓSITO DE ENMIENDA DEL MONSTRUO DE LAS PIECITAS

Cuando PS4 se puso a la venta, lo hizo acompañada de *Knack*, una aventura creada para la ocasión por Mark Cerny. Sin embargo, y aunque hubo a quien le gustó, la decepción fue generalizada.

Casi cuatro años después, el arquitecto de la consola, muy consciente de los fallos de aquel juego, quiere resarcirse. Para alguien que estuvo muy involucrado en sagas clave de PlayStation como *Crash Bandicoot*, *Spyro*, *Jak and Daxter* o *Ratchet and Clank*, esa mancha en el historial duele, pero podéis estar seguros de que la secuela será mejor en todos los sentidos. Damos fe, tras probarla en una presentación a la que asistió el propio Cerny.

El primer *Knack* se hizo un poco a la carrera, para llegar al lanzamiento de PS4. Sin embargo, esta vez, estará todo más cuidado, empezando por la historia, firmada por Marianne Krawczyk, ganadora del BAFTA por *God of War*. Así, Knack y su amigo Lucas deberán investigar la misteriosa resurrección de una serie de titanes.

En la variedad, está el gusto

El mayor problema de la primera entrega fue, seguramente, lo plano que era su desarrollo, con continuos combates para demostrar la potencia de la máquina para mover partículas. Por suerte, la secuela será mucho más variada, como todos esos plataformas 3D en los que colaboró Mark Cerny anteriormente. Así, se combinarán saltos, puzles, sigilo o conducción, siempre con la premisa de que podremos agrandar o empequeñecer a nuestro monstruito, según convenga. Los momentos de acción serán más satisfactorios, gracias a la inclusión de nuevos movimientos, muchos de los cuales se desbloquearán con la energía obtenida de ciertas reliquias.

Se podrá jugar en solitario, pero el diseño se pensó desde el primer momento para disfrutar en cooperativo a dos (al primer *Knack* se le añadió a última hora). Eso se notará en los planos de cámara, en algunos QTE y, sobre todo, en los potentes ataques combinados. Por ejemplo, si golpeamos al compañero, sus piezas saldrán despedidas y herirán a los enemigos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Mark Cerny y Japan Studio han hecho autocrítica y *Knack 2* le dará sopas con honda a su debilucho predecesor. Encima, saldrá a un precio de 35 €.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB master
"Lo más importante de un buen catálogo es tener juegos de todos los géneros y para todas las edades, así que éste se suma a Ratchet and Clank, Crash o Little Big Planet."

WEB Zhara
"Estoy deseando catar el primero, que espero que lo regalen con PSN tarde o temprano. Si me gusta, compraré el segundo."

WEB Balzak
"Sigue pareciendo igual de flojillo que el anterior, pero, al menos, lo sacan a 35-40 €, un precio más decente y lo que debió costar el primero, que ni de lejos era un juego de 60-70 €."



MARK CERNY ES SABEDOR DE LOS FALLOS DEL PRIMER KNACK Y QUIERE REDIMIRSE

LAS CLAVES

1 **VARIEDAD.** El desarrollo alternará plataformas, combates, puzles, conducción, sigilo... La primera entrega basaba su control en sólo tres botones, pero, esta vez, habrá más comandos y un árbol con 35 habilidades.

2 **PARA TODOS.** Habrá facilidades, como puntos de control constantes y salud regenerativa, pero, para contentar a los más duros, habrá cuatro niveles de dificultad, 143 retos y multitud de secretos.

3 **COOPERATIVO.** Habrá multijugador local para dos personas y se fomentará la interacción, hasta el punto de que algunos movimientos sólo se podrán realizar en compañía de un amigo.

■ La compatibilidad con PS4 Pro se plasmará en la opción de elegir entre dos configuraciones: 1080p a 60 fps o 4K con tasa de imágenes variable.

■ 8 DE SEPTIEMBRE ■ BUNGIE (ACTIVISION-BLIZZARD) ■ SHOOTER

Destiny 2



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen





EL DESTINO DE BUNGIE ESTÁ ESCRITO EN LAS ESTRELLAS

Como hace tres años, los guardianes de Bungie determinarán el final del verano con un festival de tiros planetarios que, esta vez sí, debería tener fuelle a largo plazo desde su primera batalla.

Ya sin medias tintas intergeneracionales, *Destiny 2* llegará a PS4 y Xbox One el 8 de septiembre, y la saga también debutará en PC con una versión hipervitaminada a 4K y 60 fps, si bien ésa aterrizará el 24 de octubre. Hace unos días, Activision realizó una beta pública que incluía una misión de la historia, un asalto y dos modos competitivos, y las sensaciones que nos ha dejado son muy prometedoras.

La campaña se podrá jugar en solitario (aunque conectado online), pero como más se disfrutará será en cooperativo para tres. Tras las críticas a la historia de la primera entrega, el guión estará mucho más cuidado, con vídeos cinematográficos y personajes muy carismáticos. Arrancará con el ataque de la Legión Roja, liderada por Ghaul, a la Tierra, lo que dejará a la humanidad al borde de la extinción y a los guardianes sin luz. El objetivo será recuperar nuestro antiguo hogar.

MMO desde el primer minuto

El primer *Destiny* fue un juegazo, pero no cumplió del todo su promesa de ser un MMO. Muchos nos cansamos de repetir misiones, recibir equipo fútil del Criptarca o buscar agujas en un pajar para obtener motas de luz con las que subir de nivel. Eso se fue arreglando con las sucesivas expansiones, así que esta secuela debería tener esa tara superada de antemano.

Entre las novedades, destacarán un nuevo sistema de clanes o la opción de buscar fácilmente compañeros con los que jugar las raids, algo que, incompresiblemente, no estaba antes. Además, los modos competitivos del Crisol, como Control (capturar tres zonas para sumar puntos) y Cuenta atrás (colocar explosivos), serán para ocho jugadores, en lugar de para doce.

La jugabilidad será continuista, con sus tiros roleros, asociado a subidas de nivel. Volverá a haber tres clases (titán, cazador y hechicero), cada una con subclases y habilidades como barreras defensivas y espadas de fuego, y habrá tres categorías de armas (cinéticas, energéticas y destructivas). ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

La jugabilidad sigue siendo deliciosa, y la historia parece mejor contada. Falta que haya cantidad de misiones... sin tener que pasar por el aro del DLC.

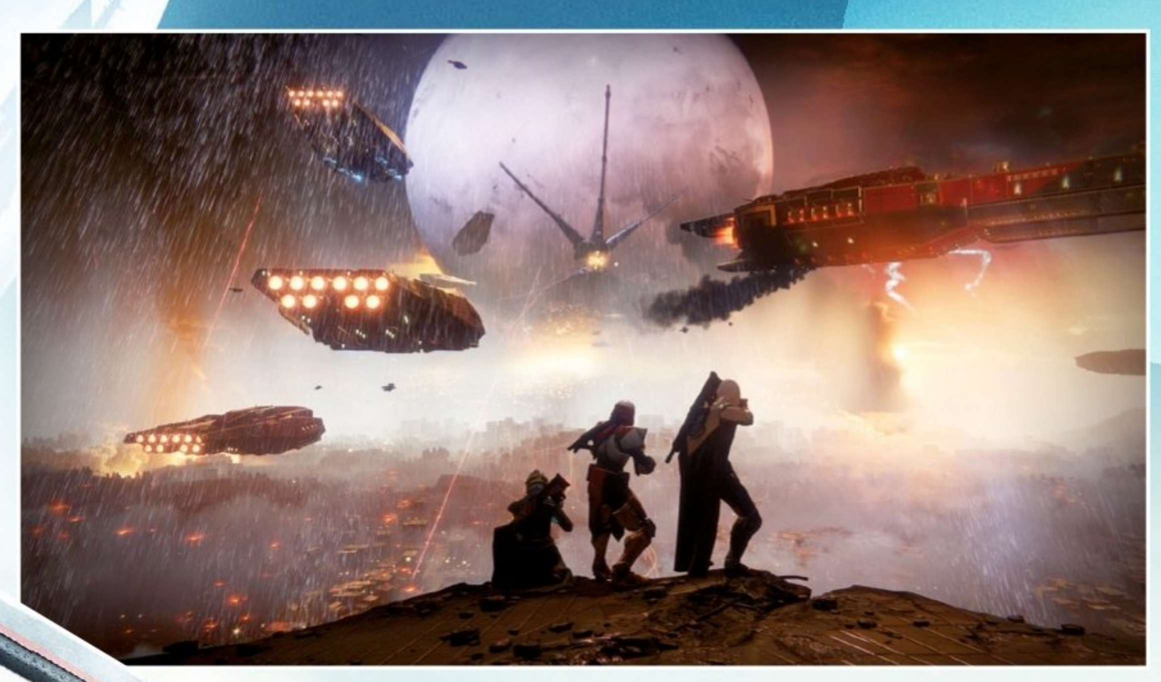
¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB zastiu

"He estado jugando esta tarde, pero me ha parecido más de lo mismo a 60 euros. Me da muchísima pereza empezar otra vez de cero y repetir todo lo que ya conseguí en el primero."

WEB Antescod

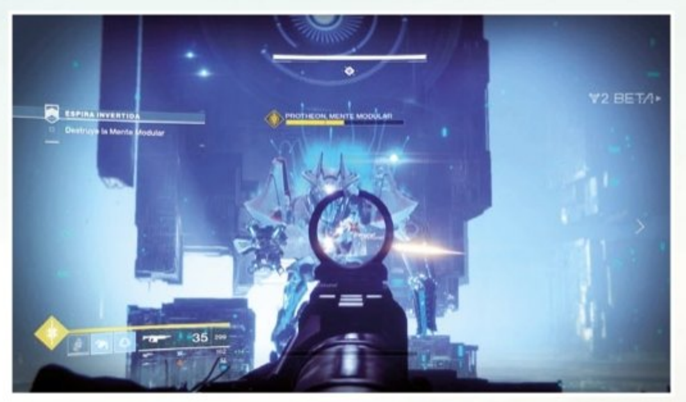
"Estoy deseando que salga para ver si corrigen todo lo malo del primero, al que le di una oportunidad y me decepcionó. Espero que éste dé algo que me invite a volver."

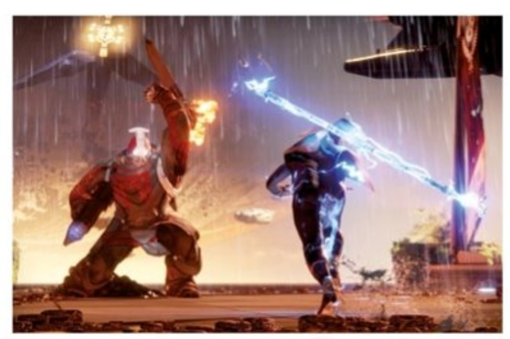


Al empezar la aventura, el Viajero caerá bajo el yugo de los cabal y los guardianes perderán la luz. Tocará salvar al mundo de la extinción.

El agil manejo de las armas será el ingrediente principal de este shooter, cuya campaña nos desafiará con jefes tan duros como éste. Si los tres miembros del equipo mueren, tocará reiniciar la batalla.







En lo visual, habrá gran cantidad de efectos, como tormentas, llamas y campos de luz, aunque no se notará una gran evolución.

LAS CLAVES

1 NARRATIVA. Estará más cuidada, con vídeos, personajes con trasfondo y un espectro más sentido (repite la voz de Tyrion Lannister).

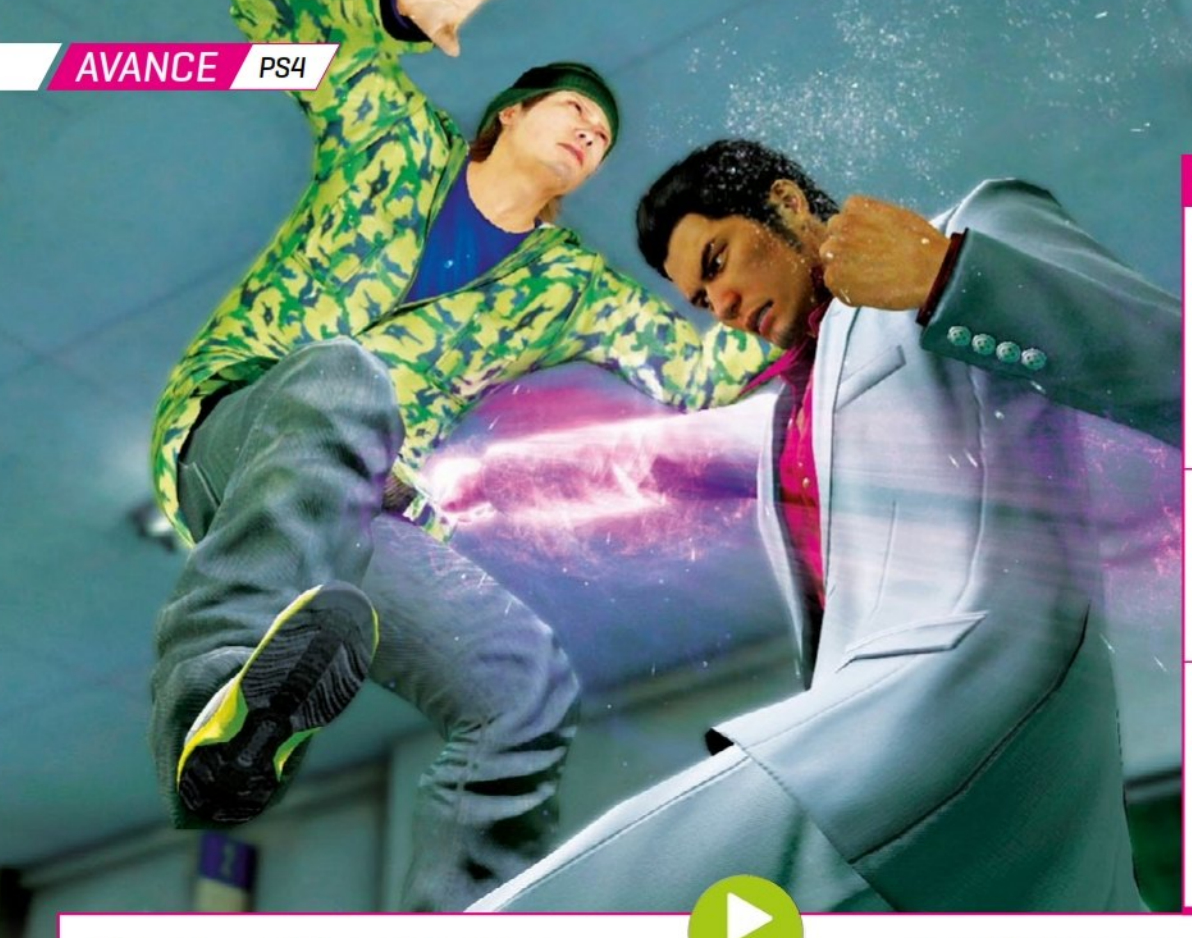
2 MUNDOS. Habrá cuatro escenarios: Titán, Nessus, Io y una nueva zona de Europa, con un diseño de niveles más variado y polivalente.

3 PERSONALIZACIÓN. Tocará saquear otra vez para obtener mejor equipo: guanteletes, capas, armaduras, cascos y, por supuesto, armas.



HABRÁ MEJORAS EN LA HISTORIA, LA BÚSQUEDA DE ALIADOS, LA VARIEDAD...

Los equipos del multijugador competitivo han visto reducido su tamaño. Las refriegas serán de cuatro contra cuatro, frente a las de seis contra seis del primer *Destiny*.



LAS CLAVES

1 REMAKE. Sega ha rehecho el juego al 100%: el motor gráfico es el de *Yakuza 0*, las voces en japonés se han regrabado, se han añadido treinta minutos de escenas inéditas... ¡Y sale a sólo 30 €!

2 GORO MAJIMA. El "conocido" de Kazuma nos abordará cada dos por tres, de modo similar al de Mr. Shakedown en *Yakuza 0*.

3 EN INGLÉS. El original de PS2 se subtituló al castellano (con una traducción penosa, todo sea dicho), pero, al ser un remake con contenido nuevo, no se ha podido reciclar.



■ 29 DE AGOSTO ■ SEGA ■ AVENTURA

Yakuza Kiwami

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

REGRESO EXTREMO AL LUGAR DEL CRIMEN

En 2006, PS2 recibió uno de los mejores juegos de su historia, *Yakuza*, pero el público occidental no supo entenderlo y se pegó un tortazo. Ahora, vuelve hipermusculado para vengarse.

Kiwami cuenta la misma historia que el original, pero Ryu ga Gotoku Studio, con Toshihiro Nagoshi a la cabeza, ha rehecho el juego desde cero, tanto audiovisual como jugablemente, y ha añadido multitud de contenido nuevo. Tras diez años en prisión por un crimen que no cometió, Kazuma Kiryu volverá a Kamurocho para descubrir que su vida se ha desmoronado: su mejor amiga está en paradero desconocido y el que fuera su hermano de sangre se ha convertido en un villano. Para más inri, el Clan Tojo, la organización mafiosa más importante, ha perdido 10.000 millones de yenes... que podrían estar relacionados con Haruka, una niña huérfana que se cruzará en la vida de Kiryu y la cambiará para siempre. Reviviremos el genial guión que firmó Hase Seishu, pero habrá treinta minutos de escenas nuevas que, además, entroncarán con *Yakuza 0*.

Locuras a la japonesa

Como es habitual en la saga, se combinarán kilométricas escenas de vídeo con exploración, combates a lo beat'em up y minijuegos. Como novedad, el sistema Majima Everywhere hará que el sanguinario "amigo-enemigo" de Kiryu le aborde continuamente, tanto para luchar como para participar en minijuegos. Si lo derrotamos, iremos desbloqueando las habilidades más poderosas.

A diferencia del original, tendrá voces en japonés y textos en inglés, por las exiguas ventas de la saga en España... pero saldrá a un precio irrechazable. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Otra oportunidad para adentrarse en una de las mejores sagas de la historia. Así se pone al día un clásico de Sega.



■ Haruka, una niña perdida, tendrá gran protagonismo. Podremos llevarla de paseo y propiciará diálogos muy simpáticos.



■ *Kiwami* hereda el sistema de combate de *Yakuza 0*. Habrá cuatro estilos entre los que se podrá alternar a vuelapluma.



■ Las "japonesadas" se reflejarán en decenas de minijuegos, como el "MesuKing", basado en el típico piedra-papel-tijera.

CONSOLA

New Nintendo 2DS XL

Tráiler

Un buen reemplazo para la 2DS original



■ **COMPAÑÍA** Nintendo ■ **PLATAFORMA** Familia 3DS ■ **PRECIO Desde 149,95 €** ■ **WEB** *www.nintendo.es*

Desde su lanzamiento en marzo de 2011, 3DS ha seguido la senda de otras portátiles de Nintendo y se ha reinventado a sí misma en varias ocasiones, incluyendo modelos más grandes (XL), sin efecto 3D (2DS) o más potentes y con efecto 3D más estable (New 3DS y New 3DS XL). Ahora, tras casi dos años sin un nuevo modelo, llega su nueva propuesta, New 2DS XL, que viene a cubrir un hueco y un rango de precio hasta ahora no explotados (entre los 99 € de 2DS y los 199 € de New 3DS XL).

¿Qué es New Nintendo 2DS XL? Pues, a grandes rasgos, es una New Nintendo 3DS sin modo 3D, pero conservando su capacidad de proceso extra, lo que le permite ejecutar juegos exclusivos como *Xenoblade Chronicles* y otros títulos de la eShop, como los juegos de Super Nintendo. De N3DS, conserva también su diseño tipo concha, pero, al carecer de pantalla 3D, la tapa superior —la que contiene la pantalla no táctil— es mucho más fina, lo que ha permitido un ligero rediseño. Así, la tapa inferior aloja ahora los altavoces, ubicados en las esquinas (suenan prácticamente igual que en N3DS), y el control de volumen, en el lateral izquierdo. Esta pantalla superior tiene las dimensiones del modelo XL y está protegida por un plástico propenso a los reflejos y las huellas, aunque, en condiciones óptimas, se ve muy bien.

El rediseño también ha introducido otros cambios, como la ubicación de la cámara interior en la bisagra o el botón Home separado de Select y Start, así como algunas mejoras de factura propia, como una tapa en el frontal que protege la ranura para cartuchos y la microSD (incluida de serie, viene una de 4 GB, junto al cargador de pared).

En un primer contacto, el diseño puede parecer más "plastiquero" que el de New 3DS, pero, tras un rato con ella, pronto sentirás que es una consola robusta y bien construida, como suele ser la norma en el hardware de Nintendo. ■

VALORACIÓN Es el mejor modelo para los que no quieran jugar con el 3D estereoscópico (y proteger la pantalla), pero a nosotros nos sigue gustando más New 3DS...

ALTERNATIVAS

Para jugar a 3DS, existen ya varios modelos, cada uno con sus propias características. Eso sí, alguno, como N3DS, está bastante cotizado hoy día...



NINTENDO 2DS
■ **PRECIO** Desde 99 €



NEW NINTENDO 3DS
■ **PRECIO** Desde 199 €



NEW NINTENDO 3DS XL
■ **PRECIO** Desde 199 €

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



MONITOR

ZOWIE XL2730

Veintisiete pulgadas de gloria visual

COMPAÑÍA BenQ **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 629 € **WEB** *www.benq.es*



Con un milisegundo como tiempo de respuesta, una tasa de refresco de 144 Hz o una resolución QHD (2560 x 1440), este monitor es el sueño húmedo de muchos jugadores, y el utilizado por muchos equipos de eSports. Sus virtudes son muchas y muy variadas, desde su diseño y la calidad de los materiales —la robusta peana permite ajustar altura, ángulo e, incluso, rotar el panel 90º para ponerlo vertical— a la inclusión de detalles como una pieza extraíble para colgar los auriculares o el S-Switch, un panel de control extraíble que nos permite cambiar entre tres ajustes de visualización preguardados.

Pero donde realmente destaca el panel es en su calidad de imagen. Los 144 Hz se notan, y más con la tecnología antiparpadeo (Flicker Free) y las ricas opciones de configuración, con modos optimizados para distintos géneros, como el FPS, u opciones para "aclarar" las zonas oscuras sin quemar las claras (y así ganar visibilidad en, por ejemplo, los shooters). Afinar la imagen (brillo, color...) lleva tiempo, ya que la configuración de fábrica es mejorable... pero, una vez lo configures, es un señor monitor, rematado, además, con variados puertos (dos HDMI, un DisplayPort, DVI-DL, tres USB...).

VALORACIÓN Como monitor de gaming, no tiene altavoces, su gran pero —junto con su precio—, pero es una señora pantalla para competir en serio.



EMITA USB STUDIO

Saca el "streamer" que llevas dentro

COMPAÑÍA Trust **PLATAFORMA** PC **PRECIO** 119 € **WEB** *www.trust.com/es/*



El maletín incluye todo: pie, pantalla (tanto para el micro como retráctil)...

Con el auge de plataformas como Youtube o Twitch, cada vez más fabricantes apuestan por lanzar el equipo necesario para poder retransmitir "en condiciones". Así, de un tiempo a esta parte, los micrófonos son ya un fijo, como demuestra este modelo "de entrada", que, por poco más de 100 euros, te permitirá montar un competente estudio en tu casa, ya sea para "castear", hacer un streaming o para grabar un podcast o un tema musical.

Presentado en un resistente maletín de aluminio, el set incluye todo lo necesario: un pesado pie metálico, un soporte articulado para fijar el micro en la posición deseada, una pantalla (también articulada) para evitar ruidos provocados por el aire, un cable USB de casi 1,80 metros de largo... Lo cierto es que, en cuanto a presentación, no se le puede reprochar nada. Es un producto bien acabado y pensado para durar, por los materiales utilizados, sobre todo en el pesado y compacto micro (con luz led azul, para indicar que está conectado a un puerto USB).

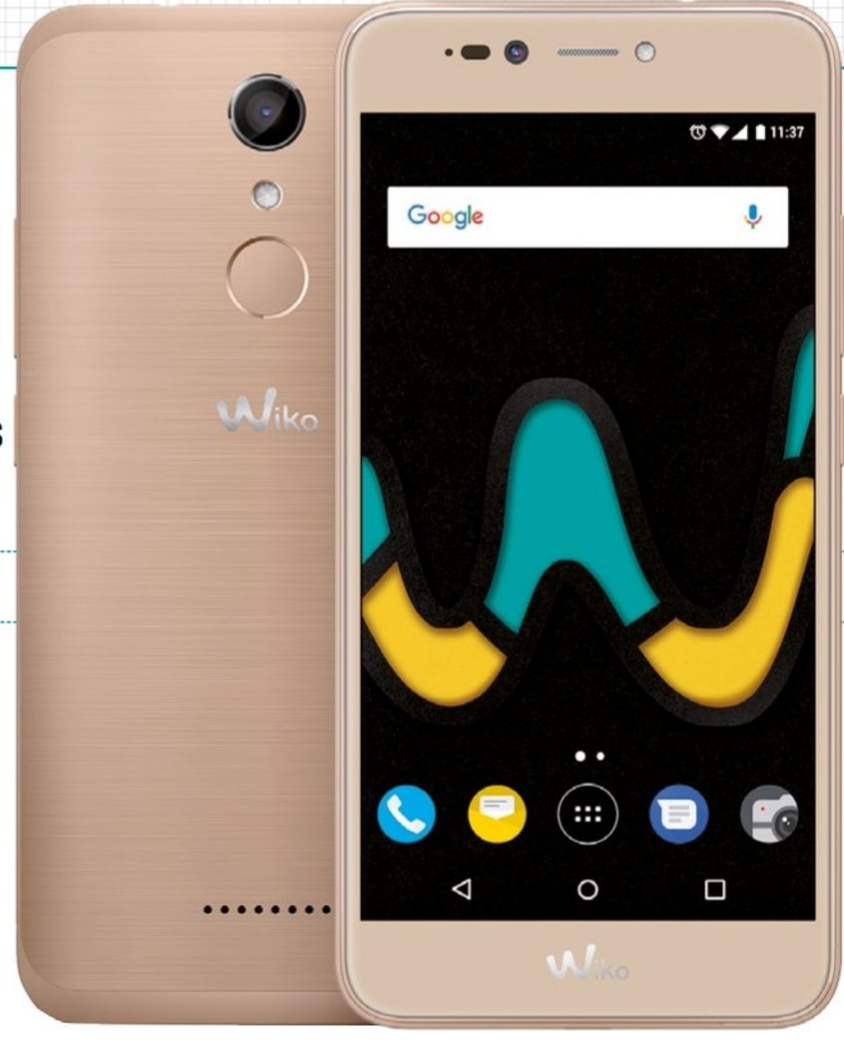
A la hora de grabar, hemos probado con varios niveles, pero da la sensación de que el campo al que captura la voz es relativamente pequeño (toca estar cerca del micro), mientras que, paradójicamente, es capaz de capturar bastante ruido ambiente (se puede eliminar a posteriori con software de edición).

VALORACIÓN Una asequible y completa opción para iniciarse en la grabación o la emisión de audio, aunque propenso a capturar demasiado ruido ambiente.

SMARTPHONE

Wiko uPulse

Un "pulso", al menos en la fotografía...



■ **COMPAÑÍA** Wiko ■ **PLATAFORMA** Android
■ **PRECIO** Desde 199,95€ ■ **WEB** *es.wikomobile.com*

El fabricante francés Wiko sorprendió el año paso con uFeel, un "gama media" que introducía un sensor de huellas de segunda generación y un rendimiento más que aceptable. Ahora, llega uPulse, una propuesta que apunta a la gama "baja", con pantalla HD de 5,5" y unos componentes y un precio más ajustados, pero reteniendo algunas ideas del hermano mayor, como el sensor de huellas de la parte trasera (para desbloquearlo, lanzar apps...) o ser Dual Sim. ¿El resultado? Un móvil que convence, dependiendo del uso previsto.

uPulse monta el veterano procesador MediaTek MT6737 (con 4 núcleos a 1,3 Ghz), la gráfica Mali T720 y 3 GB de RAM. Unos componentes, los dos primeros, con un rendimiento ajustado y prácticamente orientado a los terminales de entrada. El sistema operativo es la última versión, Nougat, con una capa de personalización de Wiko. Por los menús, el terminal se mueve de maravilla, sin ralentizaciones. Incluye de serie aplicaciones como Radio FM, que, con los cascos, permite escuchar la radio sin consumir datos. Los problemas empiezan cuando queremos jugar con títulos "punteros" o con gran carga técnica y gráfica. Ahí, las ralentizaciones pueden ser frecuentes, como unos tiempos de carga más largos que con otros terminales. Incluso se nos ha llegado a colgar con algún juego, hasta el punto de tener que reiniciar el terminal...

Si, por el contrario, no quieres el teléfono para jugar, entonces uPulse tiene cosas que te convencerán. Quizá la más importante sea la cámara de fotos. No llega al nivel de la de terminales punteros como el Galaxy S8, pero tiene un comportamiento superior a la media, gracias a su cámara trasera de 13 Mpx., apertura f/2.0, opciones como HDR o, más importante, modos como Super Pixel, que permite capturar instantáneas de 54 megapíxeles. Tanto de día como de noche, la cámara rinde bien, aunque, con poca luz, no falta la aparición de ruido.

Su batería no extraíble de 3.000 mAh da autonomía para un día con un uso normal (llamadas, Whatsapp...) y, si bien el diseño no tiene nada llamativo, su tapa trasera es de aluminio y le confiere un buen agarre y robustez. Tampoco tiene NFC... ■

VALORACIÓN Si la fotografía es una de tus prioridades al comprar un móvil y no te quieres dejar mucha pasta, uPulse es quizá uno de los mejores del mercado, aunque es más caro que otros modelos de gama baja.

ALTERNATIVAS

Smartphones "de entrada" o gama baja hay a patadas. Aquí, te recomendamos tres terminales que oscilan entre los 180 y los 270 euros, cada uno con sus fortalezas... y flaquezas.



BQ AQUARIS M5
■ **PRECIO** Desde 179 €



MOTO G PLUS
5ª GENERACION
■ **PRECIO** Desde 219 €



ENERGY PHONE PRO 3
■ **PRECIO** Desde 269 €

ACCESORIOS

Charging Grip y 2 Player Pack

Tus nuevos e inseparables compañeros

COMPAÑÍA Indeca **PLATAFORMA** Switch **PRECIO** Desde 21,95 € **WEB** *www.indecabusiness.com*

Si te vas a llevar de viaje la Switch, te alegrará saber que ya existen soluciones para casi todos los problemas que te puedan surgir. Por ejemplo, si viajas en tren, el 2 Player Pack (21,95 €) incluye una base que te permitirá "alzar" la consola y reclinarla —tres posiciones— para cargarla mientras juegas en modo sobremesa. Además, incluye dos "grips" o adaptadores que convierten los Joy-Con en pequeños pads (ideales, por ejemplo, para picarse a *Ultra Street Fighter II*). El set está fabricado en plástico, como casi todos los accesorios de este tipo.

Por otra parte, Indeca también ha lanzado su propio "charging grip", un soporte para cargar los Joy-Con mientras jugamos que, como extra, incluye dos luces frontales, para indicar si ya están cargados o no (y es tres euros más barato que el oficial).

VALORACIÓN **Si vas a viajar, el 2 Player Pack se hace casi imprescindible. Y el grip... nos gusta más que el oficial.**



CONSOLA

PS4 Oro/Plata

Dos consolas que valen su peso en... ¿oro y plata?

COMPAÑÍA Sony **PLATAFORMA** PlayStation 4
PRECIO Desde 349,95 € **WEB** *www.playstation.com*

En su corta vida, el modelo Slim de PS4 ya ha contado con un par de ediciones limitadas (en color blanco y con los motivos de *FFXV*), a las que se suman, ahora, estas dos nuevas variantes: Gold y Silver, o lo que es lo mismo, dorado y plateado. Ambas tonalidades ofrecen un acabado que recuerda al metalizado, lo que les da un look muy atractivo, y distinto al usual color mate. En su lanzamiento, estos nuevos modelos incluyen dos Dual Shock 4 a juego, aunque, como en otros mandos de edición limitada, la parte "metalizada" de los pads se limita al frontal.

VALORACIÓN **Si no tienes PS4, es una buen momento para hacerte con un modelo limitado, aunque el dorado nos parece muy cantoso.**

RATÓN

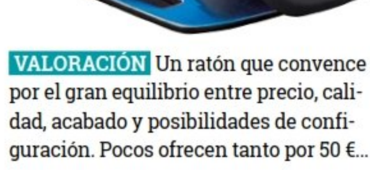
Kult 500

Un "peso pesado" para la alta competición

COMPAÑÍA The G-Lab **PLATAFORMA** PC **PRECIO** 49,99 € **WEB** *the-g-lab.tech/es*



En un terreno tan competitivo como el de los ratones de gaming, cada vez resulta más difícil encontrar un modelo que sorprenda. Éste, de The G-Lab, lo consigue con algunas decisiones de su diseño y su ajustada relación calidad/precio. Si empezamos por el diseño, el Kult 500 llama la atención por su base metálica, que, sin resultar muy pesada (unos 180 gramos), le confiere una estabilidad rara vez vista en un ratón. Por si eso no bastara, el diseño está rematado por un detalle molón, y es que la parte central está abierta y hueca (podemos meter el dedo, ver el gran led que ilumina la parte trasera...). Al margen de estos detalles, cuenta con seis botones, uno de ellos para cambiar la resolución del sensor Pixart, entre los 250 y los 7000 DPI, más que suficiente para equipos multipantalla. Sus seis botones son programables —ajuste de sensibilidad, macros...—, gracias al software incluido (es sólo compatible con PC).



VALORACIÓN **Un ratón que convence por el gran equilibrio entre precio, calidad, acabado y posibilidades de configuración. Pocos ofrecen tanto por 50 €...**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes

Mochila Nintendo

Mario inspira una nueva gama de mochilas y bolsos

La colección LeSportsac X Nintendo está disponible en Japón desde el 19 de julio, y llegará aquí en otoño. Esta gama de bolsos y complementos incluirá desde un estuche con forma de GB a esta llamativa mochila, decorada por incontables power-ups y enemigos clásicos de Mario. En el momento de escribir estas líneas, aún no se habían confirmado sus precios.

A LA VENTA EN ***www.lesportsac.com***

Monopoly Nintendo

El señor de la chistera da paso al fontanero y al gorila

Aunque hayan pasado siglos desde que compraste un juego de mesa, no podrás resistirte al encanto de este Monolopy nintendero, exclusivo de Game. Las casillas, las cartas, el dinero e, incluso, las fichas de jugador (el casco de Samus o la espada de Link, entre otras) son 100% Nintendo. La especulación inmobiliaria ha llegado al Reino Champiñón.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Peluches con sonido

Eso sí, no esperes duplicar tu tamaño al tocar la seta

Pequeños, baratos e irresistiblemente monos, estos peluches de 13 cm. recrean tres objetos míticos de la saga *Super Mario Bros* hasta límites insospechados: al apretarlos, podrás escuchar un característico sonido. Eso sí, no es posible elegir modelo en la web de Game: te puede tocar cualquiera de los tres, como si golpearas un bloque con la "?" en el juego...

A LA VENTA EN ***www.game.es***



Estatua Sonic 25º aniversario

Luces, cartel giratorio y un precio de infarto

¿Eres fan de Sonic y acabas de descubrir un pozo de petróleo en tu jardín? Pues esta impresionante estatua de Sonic está hecha a tu medida. Fabricada en polystone, incorpora luces led para recrear el efecto del erizo corriendo a toda pastilla, además del cartel de meta, que rota y al que se le pueden cambiar las imágenes. Una delicia. Un lujo.

A LA VENTA EN *www.first4figures.com*

Pistola Rick & Morty

No sabemos si será operativa, pero nos da lo mismo

Funko prepara un cargamento de merchandising basado en la mejor serie de animación de los últimos tiempos, incluida la pistola de portales de Rick, a escala "real" (25 centímetros), con luces y sonido. Un poco de talco en el pelo, una bata blanca y seréis el alma de cualquier fiesta. Eso sí, no saldrá a la venta hasta diciembre.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Sudadera Rapture

La capucha que emocionaría a la mismísima Ayn Rand

Por una vez, en Insert Coin se han dejado de referencias ocultas y han decorado esta sudera, inspirada en *Bioshock*, con el nombre de la ciudad submarina construida por Andrew Ryan. Está confeccionada con un 80% de poliéster y un 20% de algodón, en siete tallas distintas y con un único color: Ocean Blue (no podía ser de otra manera).

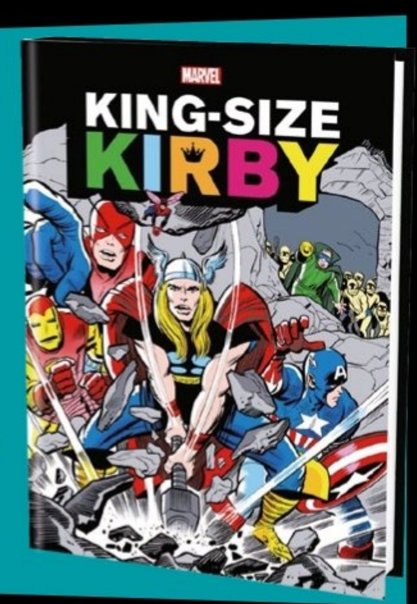
A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

KING-SIZE KIRBY

AUTORES Jack Kirby y otros
EDITORIAL Panini Comics
PRECIO 100 € **PÁGINAS** 816
FORMATO Tapa Dura + estuche

Panini conmemora el centenario del nacimiento de Jack Kirby con este colosal tomo (24 x 32,5 cm.) que reúne, a lo largo de más de 800 páginas, algunas de sus mejores creaciones para la Casa de las Ideas. Desde el western hasta el cómic bélico y romántico y, por supuesto, su revolucionario trabajo en el campo de los superhéroes junto a mitos del calibre de Stan Lee o Joe Simon. Pagar 100 € puede parecer excesivo, pero, viendo lo que piden ahora por el tomo de EE.UU., es casi un chollo.





BATMAN: CIUDAD OSCURA

AUTORES Tynion, Snyder, Capullo, Clarke **EDITORIAL** ECC Cómics
PRECIO 25 € **PÁGINAS** 256 **FORMATO** Cartoné

Tras agotar los tomos de "El Tribunal de los Búhos", "La muerte de la familia" y "Ciudad Secreta", ECC Cómics prosigue con la reedición de "Batman", concretamente de la etapa iniciada en 2011 por Snyder y Capullo, que volvió a poner al enmascarado en lo alto de las listas de ventas. En este volumen, se las tendrá que ver con Riddler y el Dr. Muerte. Nadie dijo que proteger Gotham fuera fácil.

LA ULTIMA TENTACIÓN

AUTORES Neil Gaiman, Michael Zulli **EDITORIAL** Planeta de Libros
PRECIO 25 € **PÁGINAS** 176 **FORMATO** Tapa dura

Con motivo del vigésimo aniversario del cómic original, que reunió a dos genios como Gaiman y Alice Cooper, Planeta lanza esta reedición remasterizada, con nuevos colores y toneladas de material extra: desde la propuesta original de Gaiman a Cooper hasta los guiones originales y una serie de portadas creadas por Dave McKean.



MÚSICA

BSO GUNSTAR HEROES

La fábrica Data Discs no cierra en verano y, para su undécima colaboración con Sega, ha elegido nada menos que la ópera prima de Treasure: *Gunstar Heroes*. Dos vinilos que recopilan las inolvidables melodías creadas por Norio Hanzawa. Incluye un espectacular póster con el arte japonés y el occidental.

PRECIO 28,25 € *data-discs.com*



BSO SUPER CASTLEVANIA IV

Sabíamos que este día acabaría por llegar. Tras editar en vinilo las BSO de los *Castlevania* de NES, Mondo ha alcanzado, por fin, la cima musical de la saga con la magistral banda sonora del *Super Castlevania IV* de Super Nintendo, reunida en dos vinilos absolutamente imprescindibles.

PRECIO 26,34 € *mondotees.com*



Muñeco Sir Arthur

El héroe de *Ghosts'n Goblins*, en dos versiones, a cual más chula

Años suplicando por una figura de Sir Arthur y, en diciembre, llegará por partida doble. Ambas miden 12 cm. y tienen un montón de accesorios. La plateada está basada en el *GnG* original (incluso incluye la cara de la carátula de Famicom) y la dorada está basada en *Ghouls'n Ghosts*. En ambos casos, por supuesto, podrás dejar al héroe en calzoncillos. No podía ser de otra manera. Id reservando, porque van a volar.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

PVP desde 99,95€

Ed. Coleccionista Wolfenstein II

El mítico B.J. Blazkowicz, todo un Geyperman/Action Man

El próximo octubre, disfrutaremos de una nueva entrega de *Wolfenstein*, con una edición limitada (y exclusiva de Game) sencillamente espectacular. Además del juego, un steelbook, el manual y un póster, incluye un muñeco de acción de B.J., alias "Terror Billy", de 30 cm. de altura, con chaqueta de cuero y un arsenal.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 99,95€

Cojín Chocobo Final Fantasy XIV

¿Hay algo más cómodo que la cabeza de un pollo gordo?

La tienda de merchandising de Square Enix Europa nos presenta este simpático cojín de peluche, con la forma de la cabeza de un chocobo "fuertecito". Tiene unas medidas de 40 x 42 x 38 centímetros y una expresión de lo más adorable. Tanto que hasta da pena echarse la siesta sobre él (y el pico seguro que molesta).

A LA VENTA EN *store.eu.square-enix.com*

PVP desde 67,99€

PVP desde 32,99€

PVP desde 169,99€

PVP desde 87,70€

LIBROS

CONTINUE PLAY?

Jesús Relinque "Pedja" y José Manuel Fernández "Spidey" arrojan luz sobre una de las facetas más desconocidas de la industria española del videojuego: las máquinas recreativas. Una notable labor de investigación que ha dado como fruto un libro imprescindible, que incluye entrevistas con algunos de los veteranos del sector e información hasta ahora inédita.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*

CONTRA AND OTHER KONAMI CLASSICS

Hardcore Gaming 101 acaba de editar otra de sus celebradas Biblias sobre clásicos del videojuego, en este caso centrada en la saga *Contra* y otras míticas creaciones de Konami, como *Goemon, Sunset Riders, Rocket Knight Adventure* o *Green Beret*. Como siempre, va acompañada de toneladas de información.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming*



Playmobil Cómo entrenar a tu dragón

Echará a volar a partir del próximo septiembre

Tras "Cazafantasmas", Playmobil nos sorprenderá con otra jugosa licencia. Entre los diversos sets de "Cómo entrenar a tu dragón" que llegarán, hemos elegido el de Hipo y Desdentao, el cual incluso tiene luces led en las escamas de la espalda.

■ **A LA VENTA EN** *www.playmobil.es*

Spider-Man de Sphero

Un robot al que sólo le falta lanzar telarañas

Sphero, los creadores del mini BB-8, se han aliado con Marvel para crear este pequeño, cabezón y sorprendente robot, capaz de interactuar con diversas apps y que evoluciona dependiendo de la personalidad de su propietario. Incorpora detectores de movimiento y un par de expresivos ojos LCD. Sólo le falta andar.

■ **A LA VENTA EN** *www.amazon.es*

Chaqueta Wonder Woman

Para heroínas con alma de moteras

Robe Factory ha creado, en exclusiva para Think Geek, esta espectacular chaqueta para mujer, inspirada en Diana de Themyscira. El exterior está fabricado en piel sintética y viscosa, de modo que resalta sobre el pecho el emblema de Wonder Woman. Está disponible en siete tallas distintas: desde XS hasta 3X.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE PART 1: PHANTOM BLOOD

■ **AUTOR** Hirohiko Araki ■ **EDITORIAL** Ivrea
■ **PRECIO** 12 € ■ **PÁGINAS** 250
■ **FORMATO** Rústica

La reedición del genial manga de Hirohiko Araki se ha convertido, por sobrados motivos, en una de las grandes noticias del verano. Treinta años después de su debut en las páginas de Shonen Jump, Ivrea trae, en una preciosa edición, la primera entrega de "Phantom Blood", el primer arco argumental de la serie, en el que veremos el enfrentamiento de Jonathan Joestar con su hermano adoptivo, Dio Brando, al que una máscara convertirá en vampiro. Y esto sólo acaba de arrancar...





TEKKON KINKREET: ALL IN ONE

■ **AUTOR** Taiyo Matsumoto ■ **EDITORIAL** ECC Cómics
■ **PRECIO** 24,95 € ■ **PÁGINAS** 624 ■ **FORMATO** Rústica

Seguro que todos recordáis "Tekkon Kinkreet", una impactante película de animación estrenada hace once años, basada en este manga de Taiyo Matsumoto. Entre sus páginas, se narra la historia de dos huérfanos, Negro y Blanco. El primero, de mayor edad, está decidido a proteger al otro, mucho más joven e inocente, de los peligros que encierra Ciudad Tesoro. Si te gustó la película, no te pierdas el manga que la inspiró.

ATAQUE A LOS TITANES TEM. 1

■ **AUTOR** Hajime Isayama ■ **EDITORIAL** Selecta Visión
■ **PRECIO** 79,99 € ■ **FORMATO** Blu-ray

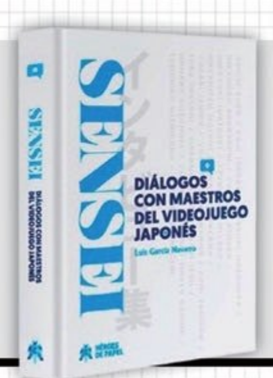
El 27 de septiembre, Selecta Visión lanzará este lujoso pack, que reúne los veintiséis capítulos que componen la primera temporada de "Ataque a los Titanes". Además de un notable cargamento de extras (entre los que se incluye un "cómo se hizo" dedicado al doblaje de la serie), esta edición especial contiene dos libros exclusivos, de 56 páginas cada uno.



SENSEI. DIÁLOGOS CON MAESTROS DEL VIDEOJUEGO JAPONÉS

Luis García Navarro entrevista a leyendas de la industria nipona del calibre de Toru Iwatani (creador de *Pac-Man*), Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*), Naoto Ohshima (el padre de *Sonic*), Tomohiro Nishikado (*Space Invaders*), Goichi Suda, Koji Igarashi y muchos más. Son 328 páginas que derrochan sabiduría por los cuatro costados.

■ **PRECIO** 21 € ■ **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



DRAGON BALL (VOL. 1)

David Jaumandreu analiza, con todo lujo de detalles, todos los videojuegos inspirados en Dragon Ball que se comercializaron desde 1986 hasta 1997. Una tarea titánica, y no exenta de nostalgia, que abarca, incluso, las máquinitas LCD y las recreativas. Una obra que entusiasmará a todos aquéllos que no han podido olvidar su primera partida al *DBZ Super Butoden* de SNES.

■ **PRECIO** 17,95 € ■ **PUBLICADO POR** *Start-T Magazine Books*



Spider-Man Homecoming



■ **ESTRENO** 28 de julio ■ **GÉNERO** Acción / Superhéroes ■ **DIRECTOR** Jon Watts
■ **PROTAGONISTAS** Tom Holland, Robert Downey Jr., Michael Keaton, Marisa Tomei, Jacob Batalon, Zendaya y Jon Favreau

¡Quitaos el miedo del cuerpo! "Spider-Man: Homecoming" nos trae una nueva versión del superhéroe muy disfrutable. Tom Holland, tras debutar en el Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) con "Capitán América: Civil War" el año pasado, no defrauda y nos presenta al quinceañero verborreico, "nuestro vecino y amigo" Spidey. Curiosamente, y aunque funciona bastante bien, estamos ante la versión cinematográfica más infiel al material original. El espíritu del personaje está ahí, pero la película es casi un pretexto para introducir a Spider-Man en un mundo más grande, el ya gigantesco UCM, pero, a la vez, dejarlo en un plano más local de acción, ejerciendo de "guardián de la ciudad".

Resumiendo: "Spider-Man: Homecoming" funciona bastante bien. Es una película simpática, que no repite fórmulas architrilladas ni os dejará sentencias cargadas de moralina, que sabe exprimir sus alusiones al cine adolescente (especialmente divertidos son el guiño a la película de "Todo en un día", las camisetas frikis de Peter Parker o sus particulares filias, entre las que está Star Wars) y que te deja un buen sabor de boca.

Dicho lo cual, también es cierto que el filme tiene sus bajoncillos de ritmo y que acusa el ya clásico desenfreno en las escenas de acción, en las que terminas mirando el reloj y pensando cuánto tiempo más se dilatarán los fuegos artificiales.

LO MEJOR

Su sentido del humor, sano y gamberrete. Holland cumple muy bien como un quinceañero con poderes y Keaton lo borda. Es una preciosa carta de amor al cine adolescente, homenaje incluido a "Todo en un día".

80

LO PEOR

El diseño del Buitre, que resulta demasiado "armatoste". La película se hace un poco larga cuando se abandona a la espectacularidad de los combates. Tampoco termina de convencer la joven tía May.

Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez

Dunkerque

ESTRENO 21 de julio **GÉNERO** Bélico **DIRECTOR** Christopher Nolan
PROTAGONISTAS Fionn Whitehead, Tom Hardy, Mark Rylance, Kenneth Branagh y Harry Styles

Nolan vuelve a dar un recital de magnífico cine con una película que no se parece a ninguna otra de su filmografía. Interpretaciones sobresalientes, una banda sonora desasosegante y un montaje sensacional hacen de "Dunkerque" una experiencia sensorial única que la encumbra como un hito del cine bélico difícil de olvidar. Como marco, un hecho histórico afrontado desde los distintos puntos de vista de un soldado, un pescador inglés y un piloto militar que nos llevan al corazón de la guerra, por tierra, mar y aire.

La dimensión humana es la que adquiere un mayor protagonismo, gracias al espoleo constante para mantenerse con vida frente a un "adversario invisible". Lo importante es la supervivencia y la gesta civil, algo que podría dar lugar a interpretaciones planas del guión, pero que, finalmente, trasciende más allá de lo obvio (lo que sería el clásico ensalzamiento patriótico) para convertirse en algo más: un relato hiperrealista de lo que supone salir adelante, más allá de lo que la historia contara a posteriori. Peliculón.

LO MEJOR

Es una película inusual, un drama bélico en el que apenas hay diálogos y en el que prima el lenguaje audiovisual con una utilización de la banda sonora y de la narrativa estremecedor.

95

LO PEOR

Rezuma tensión: no te deja tiempo para respirar, así que es probable que estés agarrado con las uñas a la butaca del cine desde el principio hasta el final. ¿Excesivamente intensa? ¡Quizás!





Valerian
y la ciudad de los mil planetas

ESTRENO 18 de agosto **GÉNERO** Ciencia-ficción / Aventuras **DIRECTOR** Luc Besson
PROTAGONISTAS Dane DeHaan, Cara Delevingne, Clive Owen, Ethan Hawke y Rihanna

Luc Besson despliega un imaginario visual espectacular en una de las producciones europeas más caras de la historia del cine. Ciencia-ficción de alto presupuesto que se degusta con fruición a la vista del colorista acabado final. ¡Ninguna película que arranque con el tema de David Bowie "Space Oddity" puede ser mala! Os recomendamos, muy especialmente, el visionado en 3D para disfrutar de algunas de las secuencias que más pueden atraparos, sobre todo a los jugones, pues los escenarios digitales son apabullantes. Por lo demás, encontraréis cameos de lo más disfrutables de algunos intérpretes tan legendarios como Rutger Hauer, John Goodman o Ethan Hawke, por no hablar de la actuación estelar de Rihanna en el papel de Bubbles. En suma, esta adaptación cinematográfica de los cómics de "Valérian et Laureline" os proporcionará una buena dosis de diversión y disfrute. Bon profit.

LO MEJOR

Es una película estéticamente preciosa, plagada de criaturas, artefactos, set-pieces impresionantes y con secuencias de las que cortan la respiración. Una gozada para los fans de la ci-fi.

85

LO PEOR

Besson no ha sabido meter tijera en el montaje final, y es muy comprensible, a tenor de lo mucho que la película ha costado. El metraje se le va de las manos en no pocas ocasiones.





A lo largo de los doce episodios que componen la primera temporada, veremos desfilar en pantalla a un multitudinario elenco en el que destacan James Van Der Beek, Ellen Greer o Adam Foster.

Room 104

■ ESTRENO 28 de julio ■ PLATAFORMA HBO ■ WEB *https://es.hboespana.com*

HBO lanza en España una serie que marca un hito: es la primera de carácter antológico de la plataforma, lo que significa que cada episodio será autoconclusivo y contará con su propio reparto. Para que nos entendamos, "Room 104" va a ser el "camaleón" del verano, ya que cuenta diferentes historias que suceden en la habitación de un hotel corporativo ubicado cerca del aeropuerto de Cleveland: la número 104, concretamente. En cada episodio, pasan por la habitación varios personajes que cuentan su propia historia, así que iremos viendo cómo el tono de la serie varía y nos lleva del drama a la comedia, de la comedia a lo paranormal y de lo paranormal al terror. La originalidad va a ser el sello de esta serie, que aspira a sorprender en cada episodio.

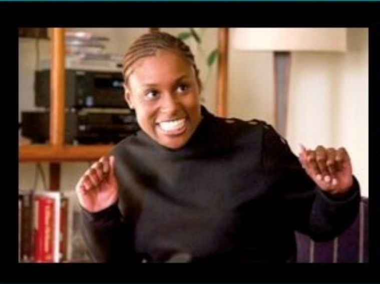
"Hemos visto todo tipo de historias en moteles sórdidos y en resorts de clase alta, pero, durante años, nos hemos sentido fascinados por las divertidas, absurdas, extrañas y aterradoras cosas que pasan en esas cadenas de hoteles cerca del aeropuerto. De eso va 'Room 104': de encontrar magia en lo mundano", han expresado sus creadores, Jay y Mark Duplass (responsables de "Togetherness" y showrunners de esta nueva serie) en un comunicado oficial.

"Room 104" arrancará con un primer capítulo titulado "Ralphie", escrito por Mark Duplass y dirigido por Sarah Adina Smith. La sinopsis adelanta que la protagonista es una niñera a la que le va horriblemente mal cuando llega a la habitación 104 para cuidar a un niño inusual llamado Ralph. ¿Listos para ser sorprendidos? ■





PLATAFORMAS DIGITALES



INSECURE

■ 21 DE JULIO ■ 2ª T ■ HBO / MOVISTAR SERIES

Compuesta por ocho episodios, la segunda temporada de "Insecure" llega menos de un año después de concluir la emisión de la primera, que vio la luz el pasado otoño con Westworld y Divorce. Seguiremos explorando los cambios de Issa Dee.



OZARK

■ 21 DE JULIO ■ ESTRENO ■ NETFLIX

Jason Bateman y Laura Linney protagonizan este drama creado por por Bill Dubuque ("El contable"), en el que una familia aparentemente normal se ve envuelta en una trama de blanqueo de dinero por parte de un cártel de la droga mexicano.



■ ESTRENO 14 de julio ■ CANAL AXN ■ WEB *www.axn.es*

iZombie 3ª Temporada

"iZombie" gira en torno a Liv, una estudiante de medicina que se ve envuelta en una masacre zombi. Consigue trabajo en la oficina de un forense para poder alimentarse de cerebros y mantener su apariencia humana: cada vez que se come un cerebro, adquiere los recuerdos de la persona fallecida, lo que le permite resolver los casos de las víctimas de asesinato. Al comienzo de la tercera temporada, Liv descubre que hay más zombis en Seattle de los que ella imaginaba y que Vivian Stoll, CEO de Fillmore Graves, está reclutando un pequeño ejército para enfrentarse a los humanos.



■ ESTRENO 16 de julio ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

Angie Tribeca 3ª Temporada

El hilarante humor de "Angie Tribeca" se amplía a territorios inexplorados mientras nuestra detective favorita sigue los pasos de un asesino en serie por lugares como Nueva Orleans, Nueva York, Miami o... el espacio exterior. ¿Por qué no? No hay descanso para ella ni para el espectador en una serie que encadena un chiste tras otro y que se ha convertido en una joya para los amantes del humor absurdo y el "slapstick". La tercera temporada cuenta con las intervenciones de estrellas invitadas como Chris Pine, Natalie Portman, Heather Graham o Michelle Dockery, entre otros.

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Tom Holland: así es el nuevo Spidey

Muy cansado: así estaba Tom Holland cuando lo recibimos un grupo de periodistas para entrevistarlo a propósito del estreno de "Spider-Man: Homecoming". No podía evitar bostezar cada poco, y era evidente que necesitaba descansar. ¿Por qué? Porque, a su paso por España, su principal interés fue ponerse su traje e ir a visitar a los niños del Hospital Niño Jesús, añadiendo un plus a su ya de por sí abultada agenda para una visita de apenas veinticuatro horas, bien cargada de photocalls y actos promocionales. Lo primero que salta a la vista es que el cansancio no le hará bajar la guardia: responde a todo con educación y diligencia, y demuestra tener la cabeza bien amueblada. Preguntado por Hobby Consolas sobre su implicación en próximos proyectos ambiciosos, como "Uncharted" o "Vengadores", demuestra tener claro que el cine de acción no va robarle todo su tiempo. "Al fin y al cabo, rodar una de estas películas me lleva solo cuatro meses. Me queda tiempo de sobra para otros proyectos más indies". Parece que el cansancio es sólo una apariencia y que va sobrado de energía.

Si tenéis curiosidad por saber cómo preparó el papel, esto es lo que nos contó: "Leí todos los cómics, pasé un tiempo en un instituto de Nueva York para descubrir cómo son allí y trabajé mi acento con un entrenador de dialecto". Recordemos que Spidey es el superhéroe "urbano" de Nueva York, mientras que el actor es británico, algo que ha tenido que camuflar para poder darle solvencia a esta version quinceañera de Peter Parker, un adolescente "millennial". Eso se deja ver a las claras en el hecho de que Peter Parker lo graba todo con su teléfono. "El director quería demostrar que es un chico de esta generación y, por eso, se filma a sí mismo y quiere compartirlo con el mundo". ■



THE LAST TYCOON

■ 28 DE JULIO ■ ESTRENO ■ AMAZON PRIME

Adaptación de la novela inacabada de F. Scott Fitzgerald "El último magnate". Scott Berg, ganador del Pulitzer y gran conocedor de la vida de Fitzgerald, sirve como productor y consultor en este ambicioso proyecto, encabezado por Matt Bomer.



ATYPICAL

■ 11 DE AGOSTO ■ ESTRENO ■ NETFLIX

¿Qué signfica ser normal? Es lo que esta serie protagonizada por Jennifer Jason Leigh nos va a plantear. A su cargo, está Sam, un joven de dieciocho años que comenzará el más apasionante viaje de su vida: vivir sin ruedines y de forma independiente.

MIS TERRORES
FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... p[...] por buenos



- **PLATAFORMA** PS2, GameCube y Xbox
- **GÉNERO** Aventura
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2004







Catwoman

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



DE PADRES GATOS... HIJOS "MICHINOS"

Tras el buen sabor de boca generalizado que ha dejado "Wonder Woman", resulta imposible no buscar paralelismos... hasta que uno se acuerda de "Catwoman". ¿Cómo fue posible que una película tan mala terminara con juego propio y la Mujer Maravilla no? Eran otros tiempos.

EA Games se sacó de la manga una aventura que contaba la génesis del personaje e invitaba a vengarse de quienes la convirtieron en la mujer gato. Un argumento simplón a más no poder y que, a la hora de jugar, se desgranaba en una aventura de acción con combates y zonas "plataformeras" en las que encontrar el camino, al estilo *Prince of Persia*. Ése era el reto. El problema es que muchas decisiones de diseño lastraron sus posibilidades enormemente. El primer error fue su control: combatíamos pulsando el stick derecho en distintas direcciones, lo que, sumado a una respuesta lejos de aceptable (sobre todo en las partes plataformeras) o una cámara que jugaba en nuestra contra, ocultando los objetivos para tener que cambiar al modo en primera persona, hacía que el avance fuera tedioso y lento.

Catwoman daba el do de pecho en la parcela visual, en especial en el modelo y el diseño de la prota, y los entornos. Abusaba en exceso de recursos como los primeros planos para mostrarlos (lo que también acababas aborreciendo), aunque lo peor, sin duda, eran los diálogos y el doblaje, mediocres incluso entonces. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Por ser uno más de tantos juegos mediocres basados en superhéroes que intentaron aprovechar el tirón de una película, práctica ya desechada casi por completo. A éste, al menos, lo salvaba la parte visual, aunque, en todo lo demás, era un desastre considerable, empezando por el control y acabando por la cámara, el desarrollo y el doblaje.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **25 de agosto**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**

Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Borja Abadíe, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Alejandro Alcolea, Jesús Delgado, Álvaro Alonso, Ángel Lloret, J.C. Ramírez, Javier Gamboa.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY CONSOLAS
GOD OF WAR®


HOBBY
THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD
LAS PRUEBAS LEGENDARIAS
PASE DE EXPANSIÓN
SET 1
© Nintendo 2017


VIDEOJUEGO OFICIAL DE LA PELÍCULA
¡YA DISPONIBLE!
Disney · PIXAR
Cars
3
HACIA LA VICTORIA
NECESITARÁS ALGO MÁS QUE VELOCIDAD PARA CONVERTIRTE EN EL PILOTO DEFINITIVO
7
www.pegi.info
PS3
PS4
XBOX ONE
XBOX 360
NINTENDO SWITCH
Wii U
AVALANCHE
WB GAMES